NUMÉRO 14 FÉVRIER 93

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

LAS VEGAS

SEGA, C'ÉTAIT PLUS FORT QUE TOUT !

LA RÉALITÉ VIRTUELLE SUR MEGADRIVE

SOLUTIONS

BATMAN RETURNS

ALIEN 3

PREVIEWS

2 "MUST" SUR MEGADRIVE

FLASHBACK

GLOBAL GLADIATORS

MEGA POSTER STREETS OF RAGE 2

T 4702 - 14 - 30,00 F

N°14 • FÉVRIER 1993 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOUR[illegible] 1,25 FL • SUISSE : 4,5 FS

THE SECRET DIARY OF A SEGA PLAYER...

LUNDI

OH NON, ENCORE DE L'ECOLE ! ON DEVRAIT SUPPRIMER LE LUNDI
J'AI ACHETE DES BOULES PUANTES AVEC L'ARGENT DE LA CANTINE
MAIS J'AI FAIT TOMBER LA BOITE DANS LA CLASSE ET JE ME SUIS
RETROUVE EN RETENUE. J'AI MAUVAISE HUMEUR QUAND JE
SUIS RENTRE A LA MAISON - AI DEGAGE MON FRERE DE LA
MEGADRIVE, MIS ~~PITFIGHTER~~ ET JOUE SUR "CHAIN HAN EDDIE".
ÇA M'A FAIT DU BIEN !!

MARDI

JE ME SUIS BIEN AMUSE CE MIDI. "BOUBOULE" ATKINS A
TELLEMENT MANGE DE GATEAUX QU'IL AVAIT DU MAL A
MARCHER ÇA M'A RAPPELE QU'IL FALLAIT QUE JE JOUE A
"PACHANIA" EN RENTRANT A LA MAISON. LORRAINE JENKINS
N'A PAS ARRETE DE ME SOURIRE DANS LE BUS, ELLE ETAIT
ASSISE EN FACE DE MOI, BEUHHH !!

MERCREDI

LE BUS ETAIT ENCORE EN RETARD CE MATIN, DONC S'ETAISENT
RETARD A L'ECOLE ET, EN PLUS, IL A FALLU QUE LORRAINE
S'ASSOIE JUSTE A COTE DE MOI (QU'EST-CE QU'ELLE VEUT CELLE-LA ?.)
CE SOIR, IL Y A LE RESUME DU GRAND PRIX A LA TELE, JE PARIE
QUE PAS UN DES PILOTES NE POURRAIT JOUER A "HARD DRIVIN'".
JE ME SUIS DROLEMENT ENTRAINE ! ON NE SAIT JAMAIS, ILS
POURRAIENT AVOIR BESOIN DE MOI (ON PEUT REVER, NON ?)

JEUDI

INTERRO DE MATHS (QUEL CAUCHEMAR !) PAS DE RETENUE !! ?
QUAND JE SUIS RENTRE A LA MAISON, LE CHIEN AVAIT SALI LA
MOQUETTE. MAMAN N'A PAS TELLEMENT AIME ! IL FAUT QU'ON
SE DEBARRASSE DE CE CHIEN ! APRES M'ETRE LAVE LES MAINS
ENERGIQUEMENT, JE SUIS ALLE ME CACHER AVEC "KLAX"
CE NIVEAU 29 EST VRAIMENT DUR !

VENDREDI

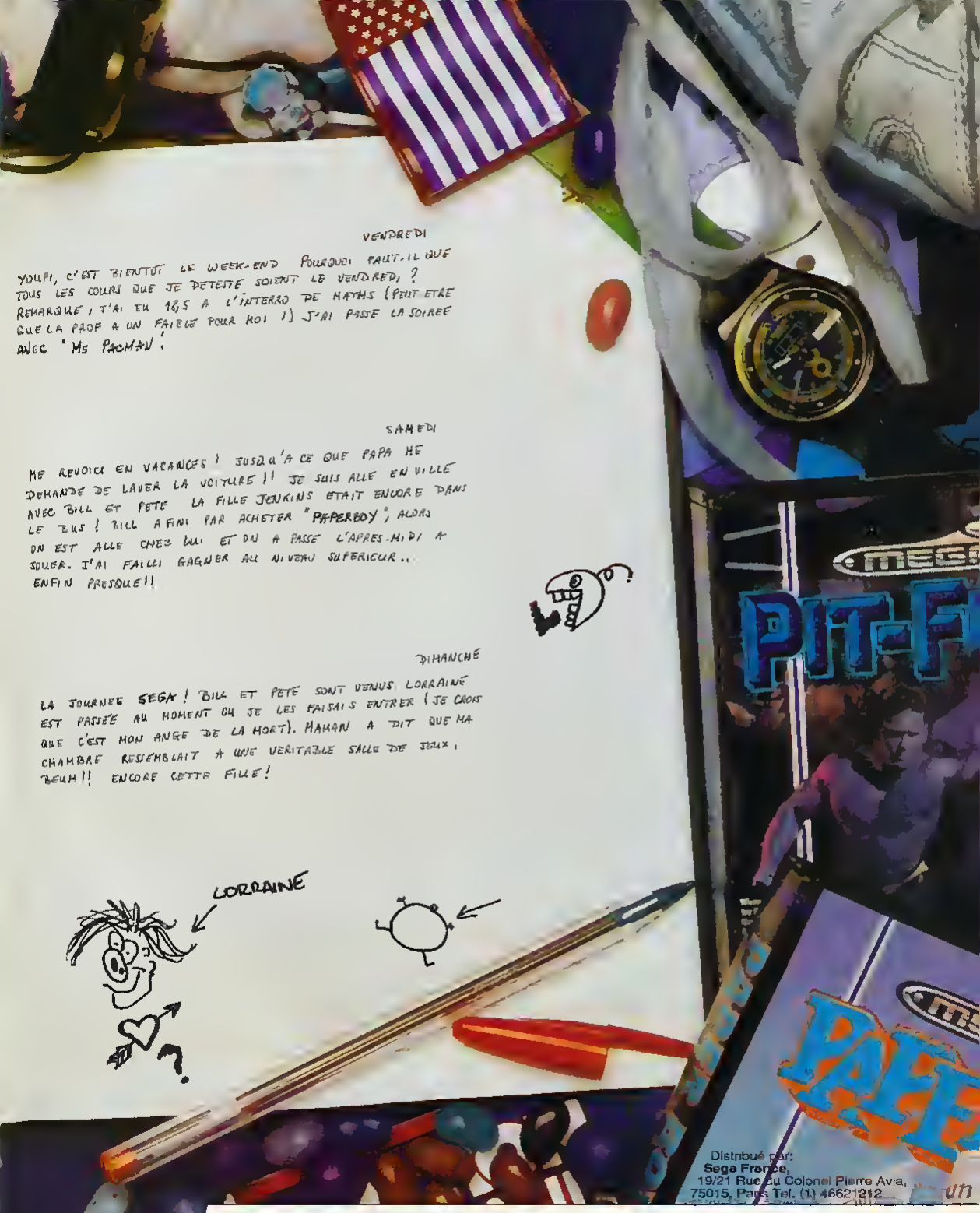
YOUPI, C'EST BIENTÔT LE WEEK-END POURQUOI FAUT-IL QUE TOUS LES COURS QUE JE DÉTESTE SOIENT LE VENDREDI ? REMARQUE, J'AI EU 18/5 À L'INTERRO DE MATHS (PEUT-ÊTRE QUE LA PROF A UN FAIBLE POUR MOI !) J'AI PASSÉ LA SOIRÉE AVEC "MS PACMAN".

SAMEDI

ME REVOICI EN VACANCES ! JUSQU'À CE QUE PAPA ME DEMANDE DE LAVER LA VOITURE !! JE SUIS ALLÉ EN VILLE AVEC BILL ET PÉTÉ LA FILLE JENKINS ÉTAIT ENCORE DANS LE BUS ! BILL A FINI PAR ACHETER "PAPERBOY", ALORS ON EST ALLÉ CHEZ LUI ET ON A PASSÉ L'APRÈS-MIDI À JOUER. J'AI FAILLI GAGNER AU NIVEAU SUPÉRIEUR... ENFIN PRESQUE !!

DIMANCHE

LA JOURNÉE SEGA ! BILL ET PÉTÉ SONT VENUS. LORRAINE EST PASSÉE AU MOMENT OÙ JE LES FAISAIS ENTRER (JE CROIS QUE C'EST MON ANGE DE LA MORT). MAMAN A DIT QUE MA CHAMBRE RESSEMBLAIT À UNE VÉRITABLE SALLE DE JEUX. BEURK !! ENCORE CETTE FILLE !



Distribué par:
Sega France,
19/21 Rue du Colonel Pierre Avia,
75015, Paris Tel. (1) 46621212

TENGEN
VIDEO GAMES

SEGA™

EDITO

Le mois dernier je vous disais que ce début d'année serait chaud mais il n'en aura rien été... Certes, l'actualité des jeux a été un tout petit peu "tiédie" du fait des très nombreuses sorties récentes, mais "l'événement" marquant de ce mois, c'est bien sûr le Salon de Las Vegas auquel nous consacrons 13 pages dans ce numéro, et je vous laisse découvrir les formidables nouveautés que Sega nous propose pour les mois à venir ! Il y a de quoi faire et... rêver !

Les autres surprises, car il y en a (ou plutôt, il va y en avoir !), c'est la prochaine toilette de Printemps de MEGA FORCE lui-même, prévue pour notre prochain numéro. Et pour une toilette, c'est une toilette ! Tout d'abord, votre cher magazine change de format, pour passer en 220x300, et la maquette de nos tests sera entièrement revue, pour une meilleure lisibilité, avec plus de vidéos, d'encarts techniques, de trucs et astuces et d'explications détaillées sur chaque jeu testé. Bref, de grands changements en perspective, et c'est vrai que vous ne manquerez sûrement pas de nous faire connaître vos appréciations ! Il y aura aussi une Méga-surprise, mais elle est tellement "méga" que je préfère vous voir la découvrir lors de notre prochaine parution !...

Enfin, n'oubliez pas : notre super "Hors-Série Mega Force n° 1" est toujours en kiosque pour quelques temps encore, et n'attend que vous pour vous proposer une vue d'ensemble sur la totalité des jeux Sega disponibles actuellement !

SONIC

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000 F • [illegible] Gabriel Lacroix • 93 [illegible] Pantin CEDEX • Tél. : (1) [illegible] Fax : (1) [illegible] 31 3[illegible] • **Directeur de la publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GILBERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmurz • **Maquette :** Jean-Jacques DUPUIS, Mireille GUERINEAU • **Illustrations des rubriques :** [illegible] • Illustration de couverture : Sunset Riders © KONAMI • **Publicité :** [illegible] • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tél. : 45 23 25 [illegible] Terminal E[illegible] • **Modification et service de réassort :** [illegible] • **Photogravure :** [illegible] • **Impression :** SIMA-TORCY • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les G.M.P. • **SEGA BENELUX :** [illegible] BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution.
Dossiers : Batman Returns [illegible] par MANU • Alien 3 [illegible] par DAVID, GREG et MANU.
Ce numéro comporte [illegible] pages comprenant un POSTER [illegible].
Tirage de ce numéro : 17[illegible] exemplaires.

SOMMAIRE

N° 14 FÉVRIER 1993 — PARAIT TOUS LES MOIS

LE FORUM

Le courrier de Sonic	8
Les Infos	10
Les Mega Scores	16
Les Dernières Sorties	18
En détresse	52
Abonnement	57
Les secrets de Maître SEGA	58
Anciens Numéros, Pin's et Classeur	83
Méga-Astuce SONIC 2	87
Hit-parade	95
Petites Annonces	110

PREVIEWS
CONSOLE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

Mac Donald's Global Gladiators (MD)	46
Flashback (MD)	48
Captain Planet (MD)	50

LES MEGA JEUX

Alien 3 (MD)	32
Batman Returns (GG)	92

LES NOUVEAUTÉS
ZAPPINGS

Méga-lo-mania (MD)	76
GP-Rider (MS)	80
Ariel the little mermaid (GG)	84
Side Pocket (MD)	88
Indiana Jones and the last crusade (GG)	90
Krusty's Super Fun House (MD)	92
Predator 2 (MS)	96
World Class Leaderboard (MD)	98
Two Crude Dudes (MD)	100
Power Monger (MD)	104
The Simpsons-Bart vs Space Mutants (GG)	108

mega drive

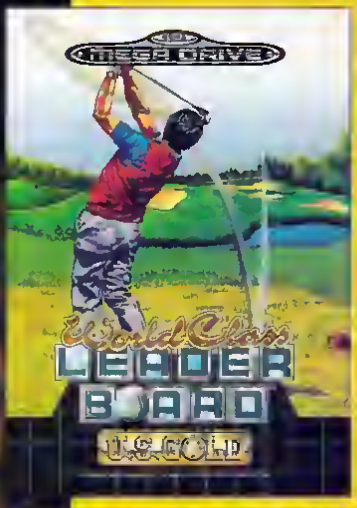
Effectuez le meilleure partie de golf de votre vie en participant au tournoi Mega Drive.

Affrontez les parcours les plus difficiles au monde et évitez leurs obstacles d'une authenticité remarquable.

Vous aurez besoin d'adresse, de coordination, de courage mais également de chance pour atteindre la première place dans ce jeu. Que vous jouiez à quatre ou tout seul, vous savez que vous avez entre les mains le jeu de golf le plus réaliste jamais créé.

Avec World Class Leader Board, éliminez les handicaps des autres jeux de golf.

Également disponible sur Master System et Game Gear



U.S. GOLD

AVEC "ROAD RASH II" ET "LOTUS TURBO CHALLENGE", VOUS POUVEZ VOUS MESURER À VOTRE CHER PAPA...

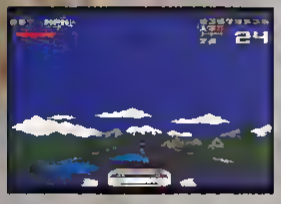
La bonne nouvelle, c'est que « Road Rash™ II » et « Lotus Turbo Challenge™ » permettent à deux joueurs de faire la course sur l'écran.

La mauvaise nouvelle, c'est que le vieux se croit capable de me donner «une leçon de conduite».

Le faire mordre la poussière sur une route en plein désert devrait le convaincre du contraire.

«Road Rash II» est encore plus violent que l'original,vos ennemis sont plus fourbes et leurs armes plus dangereuses Et la récompense est plus élevée afin de vous permettre d'acheter des super-motos

ON VA RIGOLER....



SEGA MEGA DRIVE

fonctionnant à la nitro

Heureusement, les règles n'ont pas beaucoup changé Il n'y en a toujours pas!

Et si papa croit que «Lotus Turbo Challenge » est plus tranquille, il va vite changer d'avis

Ce jeu est un duel effroyablement rapide entre les Lotus Elan et les Lotus Esprit, par l' intermédiaire de huit étapes terrifiantes et 60 contrôles chronométrés

Avec en plus des conditions meteorologiques epouvantables qui encourageraient un ours polaire à rester à la maison et regarder la télé.

Deux jeux vraiment dignes d'une salle d'arcade!

Alors papa, qu'est-ce que tu attends?

Road Rash™ II est une marque de Electronic Arts. Lotus Turbo Challenge est une marque déposée de Gremlin Graphics Software Ltd Lotus Turbo Challenge est un produit agréé sous licence de Group Lotus plc.
Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

ELECTRONIC ARTS®

Distribué par: Sega France, 19/21 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

courrier

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur Sega, ses machines et ses jeux, bien sûr... Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier ! Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte : SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

SONIC

● Salut Sonic,
Tout d'abord, j'ai quelques remarques à te faire au sujet de Mega Force , je trouve qu'il n'y a plus beaucoup de place pour la Master System, ainsi que pour ses nouveautés, mais par contre le reste est extra surtout le reportage sur Monsieur KANARI et l'équipe de Maître Sega dans le numéro 12. Mais après les petites remarques, passons aux questions, car je sais que tu aimes ça ; j'aimerais savoir si Road Rash 1 et II, Mickey & Donald (World of Illusion), sortiront un jour, aussi, sur GG et Master System ? Par contre, je ne comprends pas pourquoi Sonic 2 peut se jouer à deux sur MD et que sur Master System il ne se joue qu'à 1

Ludovic GOUBELLE

En ce qui concerne les jeux Master System -et les autres, tant qu'à faire !-, tu es d'accord avec moi que nous ne pouvons absolument pas tester des jeux qui n'existent pas, sinon ce serait du délire... S'il y a donc peu de tests Master System, c'est que peu de jeux sur Master System sont sortis ce mois-ci. Par contre, pour Road Rash I et II, l'avenir est beaucoup plus incertain. En effet, tu n'es pas sans savoir qu'il s'agit de jeux d'Electronic Arts, et cet éditeur développe des jeux uniquement sur 16 bits, donc pas sur Master System ni Game Gear. Mais il reste quand même un espoir, car il arrive que cet éditeur cède la licence d'exploitation d'un jeu à un autre éditeur qui travaille sur 8 bits. C'est ce qui vient de se passer pour l'excellent Desert Strike, dont Electronic Arts a revendu la licence à Tengen qui va nous concocter, j'espère, d'excellentes versions Master System et Game Gear. De même que pour World of Illusion, il n'y a rien de prévu mais il va sortir prochainement une version spéciale Master System qui se prénomme Mickey 2. Il est vrai que pour les possesseurs de Master System, c'est quelque peu horripilant de pas pouvoir jouer à deux simultanément à Sonic 2 comme sur MD, mais cela est uniquement dû aux différences de puissance et de capacité des deux machines.

Sonic
MEGAFORCE
100, avenue du Général Leclerc
93 692 PANTIN CEDEX

● Salut Sonic,
Je t'écris pour te poser des questions sur Sega, bien évidemment (qui penserait à autre chose !) Ce Sega-Virus m'a pris il y a 1 mois et depuis, je m'éclate comme un dingue à Sonic sur la GG
a) Est-ce que les jeux à "pistolet" de Master System sont compatibles sur GG ?
b) Sera-t-il fait, prochainement, des concours pour gagner des jeux Sega ?
c) Est-ce que Ecco The Dolphin sera prochainement sur GG ?
d) Enfin, je voudrais chercher un correspondant français ayant une GG et qui pourrait correspondre souvent
J'espère que tu publieras ma lettre parce que j'ai parié avec un pote que tu la publierais

Frédéric MATHIEU

Tout d'abord, je peux t'assurer que les jeux de la Master System utilisant le "Light Phaser" ne fonctionnent pas sur la GG. Premièrement parce que la GG possède un écran à cristaux liquides et que ce n'est pas du tout la même chose qu'une télévision , deuxièmement, parce que jouer avec un gros flingue de tueur sur le petit écran de la GG, ce serait assez comique à voir. En ce qui concerne les concours, nous étudions la question très sérieusement dans l'espoir de mettre ça sur pied le plus rapidement possible, alors patientez tous en attendant le jour "J". Ecco Le Dauphin est un hit reconnu comme tel par tous, ce qui porte à croire qu'il y aura peut-être une version pour nos petites, mais adorées, consoles 8 bits, mais nous n'avons aucune information à ce sujet. Enfin, pour ce qui est de prendre contact avec un correspondant en France, tu as la possibilité de passer une Petite Annonce dans le magazine, dans la rubrique CONTACT, ou de te connecter sur le 3615 MEGA FORCE. Tous les jours, des centaines de Segamaniaques sont connectés en direct, et tu peux dialoguer avec eux et/ou leur laisser des messages dans leurs "Boîtes aux lettres".

● Salut Sonic !
Je voudrais te poser quelques questions (en espérant que tu pourras y répondre..)
1) Super Off Road, qui est sorti sur GG, va-t-il sortir sur Master System 2 ou sur Mégadrive ?
2) Prince of Persia et Enduro Racer (sur Master System), sont-ils des jeux intéressants ?
3) Pourquoi ne pas mettre le prix des jeux ?
4) J'ai entendu dire que Sega travaillait sur une nouvelle console portable (vrai ou faux) ?
5) Est-ce que, à part le Mega CD 2, Sega sortira une console qui succèdera à la Megadrive ?
J'espère que tu me publieras.
René, un Segamaniaque.

Pour Super Off Road, il n'y a absolument rien de prévu mais, on ne sait jamais, ça peut nous tomber dessus sans prévenir, alors. Ne te suicide pas tout de suite et garde le moral car je te dis tout de suite et sans équivoque que Prince Of Persia est un jeu démentiel qu'il faut posséder absolument, on deurait se l'arracher tellement il est génial. D'ailleurs nous avons fait un dossier sur ce jeu pour la version Master System (notre n°12), vois par toi-même la qualité de la cartouche. Par contre, on ne peut pas en dire autant sur Endura Racer, car il s'agit d'un des premiers jeux qui soit sorti. C'est pourquoi il n'est pas aussi performant que les cartouches actuelles. Mais il reste tout de même une valeur sûre. On ne peut pas vous communiquer les prix en général, car ils varient bien évidemment selon le magasin dans lequel sont vendus les jeux. Pour ce qui est du développement d'une nouvelle console portable Sega, nous n'avons aucune information à ce sujet. Par contre, il n'est pas exclu de voir apparaître un jour devant vos yeux écarquillés une nouvelle console. Mais Sega préfère concentrer ses efforts avant tout sur le Mega-CD qui devrait déjà apporter de nouvelles et énormes innovations par rapport aux jeux sur cartouches. Cela n'empêche pas tout de même qu'il y aura sûrement une nouvelle console dans un futur que tout le monde souhaite être le plus proche possible.

● Hello Sonic,
J'ai joué à Sonic 2, il est génial (gigagénial). Je suis en possession d'une MS et d'une GG, et bientôt d'une MD. Voici mes questions :
1) Est-ce que le prix de la MD va baisser ?
2) Que me conseilles-tu comme jeux d'aventure sur MD, assez durs, où l'on pourrait jouer à 2 simultanément ?
3) Quand sortira le Mega-CD ?
4) À quoi sert la Game Génie et comment on s'en sert ?
5) Y aura-t-il un Sonic 3 et si oui, avec qui ?
Je souhaite te faire un compliment sur les Secrets de Maître Sega, il y a 4 pages entière (chapeau !), j'espère que cela va durer. Bon, je te laisse, salut.
P'tit Fafa, un Segamaniaque.

Pour le moment, le prix de la MD ne baissera pas, mais ce n'est pas le cas pour les cartouches qui devraient baisser d'ici peu de temps. Par contre, il faudrait que tu te réveilles un peu, parce que les jeux d'aventure ne se jouent jamais à deux simultanément. Pour ce qui est du Mega-CD, sa sortie est prévue, pour le moment, pour septembre 1993. La Game Génie se présente sous la forme d'un accessoire à encastrer entre la cartouche et la console. Elle se fixe en premier sur la console et tu poses ensuite ton jeu sur la Game Génie. Ses capacités sont super intéressantes car elle te permet de modifier les données du jeu. Par exemple, tu peux te mettre les vies infinies, l'invulnérabilité, ton joueur qui se déplace plus vite, etc. Elle fonctionne par un système de codes, et ce sont ces codes qui modifient certaines caractéristiques du jeu. Ces codes, tu les trouveras soit par toi-même en suivant le procédé expliqué dans la notice du Game-Génie, soit dans MEGA FORCE (rubrique "News" depuis deux numéros), ou encore par tes copains qui cherchent aussi leurs codes de leur côté. Enfin, il y aura sans doute un Sonic 3, d'ailleurs il y a une nouvelle version de Sonic en préparation pour l'arcade. On peut penser que ce sera peut-être une adaptation de cette version que l'on retrouvera sur nos consoles, mais pour quand ? Mystère !

● Megaoverextragigagrand Sonic,
Je possède une Master System et je m'éclate comme un fou mais j'aimerais savoir quand va sortir "Street Fighter II" sur Megadrive et s'il va sortir sur Master System (si oui, quand) ? Est-ce que Streets of Rage verra le jour sur Master System comme sur GG ? Est-ce que l'on pourra jouer à 2 simultanément comme sur MD ? Quel est le meilleur jeu de baston sur Master System après Double Dragon ? Pour quand sont prévus les jeux Mickey 2 sur Master System et Ecco sur MD ? Est-ce que les jeux Greendog, Shadow of the beast 2, Ecco et Two Crude Dudes sont prévus pour la Master System ?
Allez j'arrête, j'espère que ma lettre sera publiée. Salut à toi maître de la grande vitesse (Mega vitesse). Merci d'avance.
Adrien ORTEGA.

Je vois dans vos lettres l'impotence monter en vous dès que l'on aborde le thème de Street Fighter 2. Il est vrai que ce jeu restera gravé dans nos mémoires à jamais, tellement son succès est total dans tous les domaines. C'est pourquoi vous attendez tous ardemment sa conversion sur la MegaDrive. Eh bien vous allez devoir attendre le mois d'avril, qui est la date que Sega nous a avancée. Mais il me semble que des conversions Master System et Game Gear de ce hit soient peu probables, vu les capacités de ces consoles 8 bits, mais on peut toujours espérer. À mon humble avis, il y aura sûrement une version Master System de Streets of Rage, il suffit de patienter un peu. Pour la Master System, le meilleur jeu avant même Double Dragon est Golden Axe tellement il est réussi et magnifique pour une 8 bits. Ensuite, pour Mickey 2 (MS) et Ecco (MD), ils viennent de sortir. En ce qui concerne les autres titres que tu m'a cités, rien n'est prévu pour le moment.

● Cher Sonic !
Je t'écris pour savoir si "Street Fighter II" dernière version, c'est-à-dire avec la possibilité de jouer en choisissant l'un des quatre Boss, sortira sur MD ? Si oui, quand sortira-t-il ?
Simon MARZULLO.

Tu as tout à fait raison mon cher Simon, Sega a décidé de frapper très fort du premier coup en vous offrant directement la version II' de ce hit pour vous récompenser sûrement de votre attente. Peut-être même que l'on aura le privilège d'avoir la toute dernière version : Street Fighter II' Hyper Fighting. Avec celle-ci, vous pourrez effectuer de nouveaux coups et il y a aussi plein d'autres surprises. Mais enfin, attendons gentiment ce hit avant de défoncer littéralement nos pads dès qu'il sortira. Patience !...

● Cher SuperMega Sonic,
Tout d'abord, je voudrais dire que ton magazine est génial (une seule critique, les Mega news sont trop courtes). Quelques petites questions :
Quel est le nom de ton copain qui t'accompagne dans Sonic 2 ?
Il n'y pas longtemps, j'ai téléphoné à Maître Sega vers 22H, ça n'a pas répondu, pourquoi ?
À quoi sert la souris ?
Et la manette pour jouer à Street Fighter II sera-t-elle vendue avec le jeu, sinon ce n'est pas la peine de l'acheter si on n'a pas la manette ?!
Un Segamaniaque anonyme.

Mon ami se prénomme Tails en France et Miles aux USA, mais rassurez-vous, cela ne change rien entre nous, nous restons toujours les meilleurs amis du monde. Il est normal que personne ne t'ait répondu à 22H car il y a des horaires précis pour appeler Maître Sega, il faut bien qu'il se repose un peu, non ? En effet, vous pouvez appeler Maître Sega et son équipe les lundi, mardi, jeudi, vendredi de 10h30 à 19h, le mercredi de 9h à 19h, le samedi de 9h30 à 18h, et par contre n'appellez pas le dimanche (rappelons le n° : 47.79.23.45) ! La souris est très utile pour des jeux du type de Populous, Powermonger, Megalomania, etc. Ainsi, la maniabilité sera extrêmement améliorée. Mais attention, il est probable qu'elle ne fonctionne qu'avec des jeux qui seront prévus pour, donc des jeux qui sortiront après que la souris soit commercialisée. Enfin, aucun détail ne nous a été communiqué sur le mode de vente de Street Fighter ; il n'est pas impossible qu'il existe un pack contenant le jeu + les manettes spéciales. Il est encore trop tôt pour connaître la décision de Sega, mais soyez certains que nous vous tiendrons au courant dès que nous disposerons d'informations à ce sujet.

MEGA news

SUPER WIDE GEAR : TOUJOURS PLUS GROS!

Après la Wide Gear, une nouvelle loupe pour la Game Gear arrive sur le marché pour préserver vos petits yeux, joueurs acharnés que vous êtes ! Très similaire à la précédente version, elle permet une concentration bien plus importante grâce à son petit réceptacle fermé qui entoure ainsi l'écran. Il n'y a en effet plus d'espace éclairé entre l'écran et la loupe car celle-ci forme une sorte de boîte que l'on vient poser contre l'écran. Par exemple, lorsque vous jouez la nuit, la lumière de l'écran ne va plus dans toutes les directions mais seulement vers votre visage dans un faisceau étroit, celui de la loupe. De même en plein jour, plus de problèmes de lumière parasite passant entre la loupe et l'écran, votre espace de jeu est calfeutré. La façon d'accrocher ce nouvel engin très design à la Game Gear est d'une simplicité déconcertante puisqu'il suffit de le glisser par en dessous, de le visser puis de fermer une petite barre de sécurité au-dessus de la console. Pour à peu près 180 francs, ceux qui ne possèdent pas encore de loupe pour leur Game Gear vont sans doute se faire un petit cadeau sous peu !

PIONEER LASERACTIVE : LA MACHINE DE DEMAIN AU FORMAT SEGA

Lors du récent CES de Las Vegas, la marque Pioneer révéla au public avide une nouvelle machine basée sur la technologie du CD, et présentant ce que l'on peut appeler l'interactivité de demain. Le Laseractive, puisque tel est son nom, est en effet un prototype avancé (il sera distribué en Août aux Etats-Unis) de la machine que tout le monde devra posséder demain dans son petit chez soi. Cette machine permettra la lecture des CD audio, des CD Rom et, nouveauté, des CDV (les CD vidéo). Peu différente à première vue de nos CDI actuels -ces ordinateurs simplifiés et sans clavier que l'on branche sur la télé et qui utilisent un CD Rom comme support-, cette nouvelle machine va révolutionner le monde de l'interactivité et des jeux vidéo puisqu'elle permettra des résultats foudroyants grâce au nouveau support CDV. En gros, à la place des 7000 images fixes stockées sur un CD Rom actuel, vous pourrez mettre 60 minutes d'images animées (genre 108 000 images) plus du son qualité CD, of course ! Cela permettra des jeux géniaux tout animés, ressemblant à certains jeux d'arcade basés sur des Laser Discs. Mais pourquoi vous parler de cette machine du futur dans Mega Force ? Pour vous informer, tiens ! Oui, mais pourquoi dans Mega Force ? Ah oui, j'oubliais ! On pourra utiliser les jeux Mega-CD sur la Pioneer Laseractive ! Si, si, vous avez bien lu ! Grâce à cette machine, vous pourrez écouter des CD audio, regarder des CD vidéo, utiliser les CD Rom éducatifs ou autres (les encyclopédies, par exemple), mais aussi jouer aux jeux sur Mega CD avec un paddle Megadrive et tout et tout ! On va l'attendre cette machine, je vous le dis ! Et comme elle sortira en 94 en France, on risque d'attendre... Remarquez, le parc de jeux Méga-CD sera alors énorme, ça vaut le coup d'y réfléchir, non ?

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmurtz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !

UNE NOUVELLE MEGADRIVE ?

Sega vient d'annoncer qu'une nouvelle Megadrive allait bientôt sortir (en Mars aux Etats-Unis) pour remplacer l'actuelle. Son nom : Megadrive 2 ! Mais pas de panique dans les rangs, il ne s'agit que de changer son look sans rien changer à son architecture interne. La Megadrive 2 sera donc complètement compatible avec la Megadrive actuelle puisque ce seront... les mêmes ! Par contre, en ce qui concerne le design, on peut s'attendre à du changement au vu des déclarations des gens de chez Sega : "elle sera plus petite, plus sexy et davantage ergonomique". On se retrouve un peu dans la situation du passage de la Master System à la Master System II. Nous n'avons pas plus de précisions quant à l'aspect de cette nouvelle Megadrive, mais dès que nous aurons un cliché, vous pourrez admirer la nouvelle tête de la 16 bits. La Megadrive existant depuis trois ans, un petit lifting ne lui fera pas de mal bien qu'en ce qui nous concerne, nous la trouvions très zolie zolie, cette Megadrive !

LES RÉSULTATS DU CONCOURS "E.C.S."

Il n'est jamais trop tard pour bien faire... Voici donc les résultats de notre grand concours "European Club Soccer", organisé par Mega Force et Virgin Games, dans notre numéro 9. Remarquez, les principaux intéressés (c'est-à-dire les gagnants !) sont déjà au courant puisqu'à l'heure qu'il est, ils ont déjà tous reçu leurs cadeaux ! Mais les participations ont été si nombreuses qu'il était normal d'informer tous nos "compétiteurs" des résultats de ce super-concours, qui a donc connu un franc succès, surtout du fait des magnifiques cadeaux offerts par Virgin, Foot Center et Mega Force. Merci à eux, on en redemande !

1er prix :
1 console Megadrive et 1 équipement complet de foot
Adrien THERY (Paris 13ème)

2ème prix :
1 console Megadrive
Cyrille BOURDON (Marseille)

du 3ème au 5ème prix :
1 équipement complet de foot
Francis LOPES (Ivry s/Seine), Jérémie SAULNIER (Paris 19ème), Stéphane MESSALI (Paris 16ème)

du 6ème au 11ème prix :
1 Tee-Shirt VIRGIN GAMES
Jean-Philippe RAINGEVAL (Villeneuve la G.), Jeremy POMMEREAU (Aulnay s/Bois), Florent GENIEYS (Cergy), Laurent LEVEUGLE (Aulnay s/Bois), Rémi ISDREGO (St Leu la Forêt)

du 11ème au 50ème prix :
1 pin's Mega Force, dont les gagnants se reconnaîtront puisqu'ils l'ont déjà reçu !

Bravo à tous !

LES MASTERS SEGA : TOUT S'EST BIEN PASSE !

On profite de ce mois de janvier pour faire un petit bilan des Masters Sega qui se sont super bien passés. De Créteil-Soleil à Mengnac-Soleil, en passant par la Toison d'Or de Dijon, vous avez tous joué comme des petits malades sur des jeux qui, ma foi, étaient assez difficiles. Mais vous êtes venus à bout de David Robinson's Supreme Court, NHLPA Hockey 93 et Wimbledon Tennis (Master System) avec brio. À tel point que tous les cadeaux ont été raflés, dur, dur ! On attend les prochains jeux d'été avec impatience et en attendant, entraînez-vous !

SEGA BAISSE LES PRIX !

Dans le cadre du Salon International du jouet 1993, Sega France a annoncé une baisse importante du prix des jeux Sega. À compter du mois de février, vous ne pourrez plus dire (et nous non plus, d'ailleurs) que les prix des cartouches sont trop élevés. Tenez-vous bien à l'échelle car c'est la grande dégringolade ! Les jeux Megadrive, considérés comme de moindre actualité par rapport aux "big news" du moment, voient le prix des cartouches atteindre les 199 F. Je ne sais pas si vous saisissez l'ampleur du phénomène mais ça va nous mettre des jeux comme Golden Axe II, Alisia Dragoon, Gynoug et tous les "vieux" jeux tels Moonwalker, à moins de 200 F. On croit rêver ! Les plus gros titres comme Sonic II, Mickey & Donald, ou encore Ecco the Dolphin, passent quant à eux à 395 F, une bonne opération pour le porte-monnaie ! En ce qui concerne la console Master System, TOUS les jeux (y compris les nouveautés) seront proposés à moins de 300 F. C'est du genre : je vais acheter Mickey II ou Sonic II et je les paye moins de 300 F chacun, cool non ? Et pour vous achever, sachez que de nombreux hits Master System seront même vendus entre 100 et 200 F. Je pense notamment à Super Tennis, Alex Kid II, Shinobi, Double Dragon ou encore l'excellentissime Sagaia. Voilà, vous êtes au courant et pouvez courir faire lire cet article à vos parents !

SONIC DANS LES COMICS AMERICAINS : LA CONSÉCRATION !

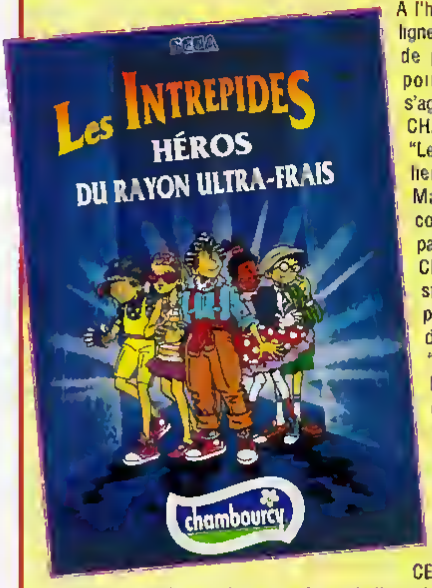
Ça y est ! Sonic entre dans la cour des héros de comics américains au même titre que Batman ou Superman. C'est ainsi que les petits américains amateurs de BD ont pu se procurer le premier numéro de "Sonic The Hedgehog Comics". À Megaforce, on a aussi pu se délecter avec l'une de ces BD. On y trouve trois aventures de Sonic dans la plus pure tradition des jeux vidéo puisqu'il s'agit de délivrer la Princesse Sally (une Sonic rose de sexe féminin) ou encore de pêcher des poissons métalliques qui entraînent Sonic dans un monde aquatique composé de plates-formes qui ne sont pas sans rappeler Sonic 2 sur Megadrive. Attention, tout est en anglais !

MEGA news

Radio-Crochet sur Méga-CD : ils sont fous ces Japonais !

Vous n'êtes pas sans savoir qu'un certain jeu a récemment fait son apparition dans les cafés et autres boîtes de nuit : il s'agit de lancer une chanson sur un juke-box et de chanter sur la version instrumentale du tube. Pour cela, un appareil mixe votre voix en direct avec la bande instrumentale. Mais cela existait déjà autrefois et ça s'appelait le "radio-crochet", aujourd'hui, c'est le "Karaoké" ! Là où le jeu innove, c'est que les paroles de la chanson choisie s'affichent sur un écran pendant que la musique correspondante passe. Il ne suffit plus qu'à la future star de la chanson de lire et fredonner les paroles, au fur et à mesure qu'elles défilent. Sega Japon vient de commercialiser exactement le même appareil, qui se branche directement sur un ensemble Mega-CD /Megadrive, pour permettre à tous les possesseurs de cet ensemble de chanter sur un CD tout en lisant les paroles qui s'affichent sur l'écran de télé. Il est même possible de réaliser des effets spéciaux sur la voix. Si ce n'est pas de l'interactivité, qu'est-ce que c'est ? À quand les commentaires à la Thierry Roland sur un jeu comme Champions of Europe ?

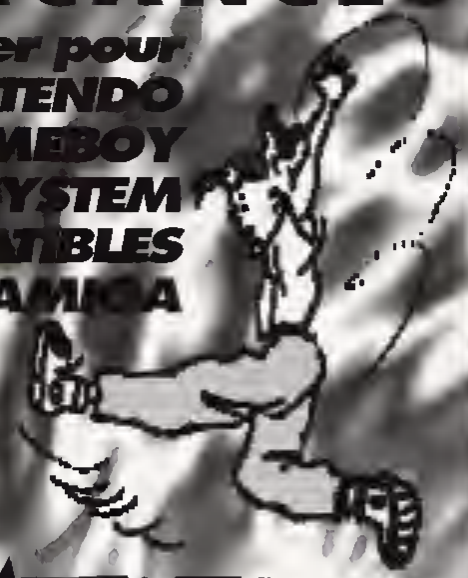
UNE MEGA-CAMPAGNE !



À l'heure où vous lirez ces lignes, une Mega-campagne de publicité sera sur le point de commencer : il s'agit de l'operation SEGA / CHAMBOURCY, intitulée "Les Intrepides", qui aura lieu du 15 Février au 15 Mars prochains, et qui concerne 11 millions de packs de produits laitiers Chambourcy distribués sur toute la France. Ces produits sont au nombre de trois : "Yoco", "Flanby" et "Creola" et les lots à gagner sont composés -tenez-vous bien !- de 350 consoles SEGA (une Megadrive ou une Game Gear, au choix) et de 870 abonnements gratuits pour 6 mois à MEGA FORCE. Vous trouverez dans chacun de ces packs un bulletin de participation, qui vous permettra de jouer de différentes façons : tout d'abord, ce bulletin comporte en effet des points, collectionnables, qui vous permettront de gagner des pin's et des livrets associés de Trucs et Astuces sur les jeux Sega, ces pin's correspondent aux 5 personnages "Les Intrépides" et s'appellent les "Intrépin's", logique ! Ensuite, ce bulletin vous garantit l'acces à une loterie téléphonique, nouveau procédé vous permettant de jouer directement par téléphone autant de fois que vous le voudrez (attention, une seule console par foyer -même nom, même adresse-), où il vous faudra repondre directement à certaines questions, en vous aidant d'indices figurant sur les packs Chambourcy. 350 consoles, cela représente près de 4 consoles par jour à distribuer ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire... (Participation réservée à la France métropolitaine)

SPECIAL VACANCES

Des promotions d'enfer pour SUPER NINTENDO MEGADRIVE, GAMEBOY GAMEGEAR, MASTER SYSTEM PC COMPATIBLES ATARI ST, AMIGA



MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale Niveau -2
Métro et RER Les Halles Tél 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, TAPEZ 3615 MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise· sur des prix déjà canons*

* Sau[illegible] Consol[illegible] Re[illegible] differee

Important : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez au tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. [illegible] - 06901 [illegible] ANTIPOLIS CEDEX

MG 11	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Precisez Disk ☐ Cartouche ☐	Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ../.... Signature

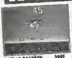
Règlement Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux ☐ PC Comp ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo

LES NOUVEAUTES D'ABORD

M E G A D R I V E

LE TOP 5 MICROMANIA



ECCO LE DAUPHIN 399F
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!

STREET OF RAGE 2 395F
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques: puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !

THUNDERFORCE IV 395F
La perfection des shoot'em up sur megadrive. Des scrollings superposés en permanence, des sprites qui bougent dans tous les sens et les monstres de fin de niveau qui vous feront pâlir de peur !

MICKEY ET DONALD 395F
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !

SONIC 2 395F
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2 simultanément dans le Hit des Hits Sega

Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F

SPECIAL VACANCES

La CITY ~~499F~~ 399F
Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !

Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

L E S   J E U X   D ' A R C A D E

Batman Revenge of Joker
Une action d'enfer. Pour combattre vous aurez toutes les armes classiques de Batman : les bat-boomerang, les Bat [illegible]

Strider 2
5 niveaux de folie vous un hit de l'arcade ! Strider est plus fort que jamais, mais cela vous suffira-t-il pour sauver l'univers !

Ex Mutant 395F
Une action terrible seuls les mutants peuvent en affronter. Vous incarnez un ex mutant et devez libérer des ex mutants prisonniers de mutants.

G Loc 395F
Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux fleurons en 3D. Depuis votre intercepteur partagez [illegible] des combats aériens acharnés.

T2 Arcade Game 395F
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal : mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79

Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision pour sauver la planète des griffes de Red Skull

L E S   J E U X   D E   P L A T E F O R M E

Ind. Jones Last Crusade 395F
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et violente ! A travers à la recherche du Saint Graal.

Batman Returns 395F
Un nouvel épisode de la vie mouvementée de Batman ! Il va devoir affronter le toujours féroce Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu !

Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et [illegible] entre manège sur votre chemin vous devrez libérer des amis qui vous aideront à passer certains obstacles

Talespin 395F
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

Tazmania 449F
Taz le démon de Tasmanie arrive sur son écran! Une graphisme et une animation de toute première qualité. [illegible]

Aliens 3 [illegible]

LES JEUX DE COMBAT

Shinobi 3 395F
[illegible] du fameux Shinobi ! Vous [illegible] d'ennemis [illegible] de nouvelles armes !

Ninja Gaiden 395F
Vous incarnez Ryu un ninja et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui recherche le sabre du Dragon Puissant

L E S   S I M U L A T I O N S

F15 Strike Eagle
Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur Megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose. A découvrir de toute urgence

Road Rash 2 395F
[illegible]

Lotus Turbo Chall. 395F
8 étapes infernales par tous les temps : pluie, neige, brouillard et [illegible] jouer à 2. [illegible]

Side Pocket 395F
Une partie de billard pour vous [illegible] Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

L E S   J E U X   D E   S P O R T

All Star Challenge
Vous allez pouvoir rencontrer 27 des plus grandes stars du basket américain. Apprendre leurs meilleurs coups lors des matches 1 contre 1

Leaderboard Golf 395F
Le fin du fin en matière de simulation de Golf. Rien ne manque: le vent, les arbres, les bunkers, et les plus grands terrains de golf du monde!

J.C. Tennis Grandslam 395F
En simple ou en double, les adversaires seront redoutables et cela aussi bien sur terre battue que sur gazon ou surface synthétique.

European Club Soc. 449F
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu: Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat!

Team USA Basket 395F
Participez aux J.O. Choisissez votre joueur parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team !

WWF Wrestlemania 395F
N'avez vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch? Avec WWF WRESTLEMANIA c'est possible !

MEGADRIVE

GENIAL !

Control Pad Pro 2 125F
Le stick adaptable livré gratuitement ! Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive.

Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

SPECIAL VACANCES

PROMOTIONS MEGADRIVE

(Dans la limite des stocks disponibles)

Shadow Dancer	~~449F~~	199F
Moonwalker	~~395F~~	215F
Golden Axe 2	~~449F~~	249F
Marble Madness	~~395F~~	299F
Mercs	~~395F~~	299F
World Cup Italia	~~395F~~	215F
E Swat	~~395F~~	149F
Alien Storm	~~395F~~	149F
Wrestler War	~~449F~~	149F
Phelios	~~395F~~	149F
Battle Squadron	~~395F~~	199F
Super Thunderbl	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~395F~~	215F
Last Battle	~~395F~~	215F
Super Hang On	~~449F~~	215F
Art Alive	~~449F~~	245F
Mario Lemieux	~~449F~~	299F
Herzog Zwei	~~395F~~	149F
Rings of Power	~~499F~~	199F
Immortal	~~499F~~	299F

MICROMANIA

GAMEGEAR

LES HIT MICROMANIA

SONIC 2 269F
Le tant attendu Sonic mais revient pour de nouvelles aventures !!! Il permet on ... le docteur Robotnik, mais il ... est ...

TAZMANIA 269F
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon! Rien ne l'arrête dans sa course.

STREET OF RAGE 249F
Rage pour deux en-lien dans une guerre totale pour sauver la ville d'un monstrueux syndicat du crime!

SHINOBI 2 269F

PRINCE OF PERSIA 249F
Une multitude de passages secrets, d'adversaires violents et de galeries magiques vous attendent. Vous devez déjouer les plans diaboliques du Grand Vizir Jaffar.

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA GAMEGEAR 1290F
+ Sonic + l'adapt. secteur + la sacoche Micromania

LES JEUX D'ARCADE

Alien 3 249F

Lemmings 269F

Super Off Road 249F
Prenez le volant et foncez ! ...

LES SIMULATIONS DE SPORT

Out Run Europa 249F

Senna GP 269F

Wimbledon Tennis 269F

LES JEUX DE PLATEFORME

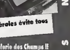
Mickey Mouse 2

Indy Last Crusade 249F
Mission: trouver la croix de Coronado cachée dans un labyrinthe de caves sinistres remplies ...

Batman Returns 269F

ADAPTATEUR Secteur spécial Gamegear	99F
LE WIDE MASTER	99F
Agrandit l'écran de votre Gamegear	
ADAPTATEUR Cartouche	99F
MASTER SYTEM GAMEGEAR	
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear	

BIG WINDOW 149F
Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.



LES MAGASINS MICROMANIA Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07		
MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania

LES NOUVEAUTES D'ABORD

MEGASCORES

Ces gars sont plus forts que toi !

Et hop, un nouvel episode de scores déments. Comme nous n'avons que peu de place ce mois-ci, nous ne serons pas longs : continuez, nous avons pas mal de très beaux scores que nous publierons le mois prochain, n'oubliez pas votre photo, et surtout notre adresse :
"MEGAFORCE - Les Megascores", 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN Cedex.

SONIC **1.315.780**
Jean-Michel FROIS
Chatel-Guyon (63)
La vache, ce score, c'est du béton. Et en plus, il se permet d'avoir encore 34 vies, le bougre !

Pour un retour en fanfare, c'en est un ! Après ton service (Jean-Michel a 23 ans), je te souhaite autant de chance dans ta recherche d'emploi que dans tes scores présents et à venir sur Game Gear ! Encore bravo Jean-Michel surtout qu'apparemment l'achat de ta Game Gear ne date que de 4 mois !

GAME GEAR

BATMAN **938.600**
Mr "1m 62"
Montauban (82)
Eh oui, encore un qui n'a pas indiqué son nom mais qui, par contre, n'a pas oublié de nous communiquer son âge et sa taille. Merci quand même. Signalons que ce score, tout de même, a été réalisé dans les 2 jours suivant l'achat du jeu...

Ça continue ! Si je comprends bien, la majorité des "Megascoriens" tient à garder l'anonymat. Modestie ou distraction ? Personnellement, je pencherais plutôt pour la deuxième solution. Comment voulez-vous que vos copains vous croient si vous oubliez de nous donner votre nom. Heureusement qu'il y a vos trombines... Mais les photos ne sont pas toujours très bonnes. Alors, faites un effort, bon sang ! Quoi qu'il en soit, Mr 1m62, un grand bravo à toi pour ton score sur Batman !

BATMAN RETURNS **380.000**
Christophe MEYER
Manssac (81)
Batman est de retour, mais c'est aussi le cas de ce cher Christophe qui continue à faire des folies avec sa Game Gear après Chuck Rock le mois dernier.

Juste un petit mot, Christophe, après je te laisse : explique à ton papa qu'une console, ce n'est pas un ballon de football, on ne la fait pas tomber ou rebondir à l'infini sans bobo. Pour cette fois, je crois que tu as eu de la chance, mais demande à ton papa d'essayer d'être plus cool avec elle. Salut, à bientôt, au mois prochain peut-être ?

DONALD DUCK **984.000**
Julien DRONNE
Cour-Cheverny (41)
On peut même dire qu'il a fait très fort car il a fini le jeu en 48 minutes chrono avec encore 13 vies restantes.

Le moins que l'on puisse dire de toi, Julien, c'est que tu as une tonne de loisirs. Toi au moins tu ne dois pas t'ennuyer ! Mais dis-moi, trouves-tu le temps de dormir et, surtout, d'assurer le travail scolaire ? Car entre ta Game Gear, tes bricolages sur ton ordinateur et tes loisirs sportifs et culturels (bien que tu dises ne pas aimer le sport !), combien de minutes (ou de secondes) te reste-t-il par jour [illegible]

MASTER SYSTEM

MICKEY MOUSE **383.450**
Sébastien X
Quelque part en France...
Attention, cet homme se cache en fait sous le pseudo ravageur du "Megaboy masqué" dans notre rubrique "En détresse" qu'il a envahie de réponses. Un grand merci à lui, et longue vie à son "incognito" !

Tu as bien raison, Megaboy. Ces gars-là, ils sont plus forts que les autres, mais pas plus forts que toi ! D'autant que, si l'on en croit ce que tu nous écris, ton score sur Mickey Mouse n'est qu'un exemple de ce que tu peux faire sur ta Master System : des cartons ! Sébastien a presque 16 ans, il mesure 1m56, et il n'aime pas sa trombine ! Mais si, Sébastien, d'ailleurs la voilà ta trombine, et on laissera les autres juger... À mon avis, tu n'as aucun complexe à avoir !

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
71.500
David BÉOLÉ
Boulogne s/Mer
Ils ne sont pas nombreux, les scores sur Alex Kidd... Eh bien voilà un "afficionado" de ce jeu, qui n'attend que des concurrents potentiels ! Cela dit, il est plutôt fort, aussi, sur Wonderboy et Olympic Gold...

David a 14 ans, il est en 3ème, et voilà au moins un garçon bien organisé : de son propre aveu, il joue après avoir fait ses devoirs ! À mon avis, ils doivent pas être nombreux, ceux qui se fixent une telle discipline ! À part ça, David fait du basket et il nous lit depuis le 1er numéro de Mega Force. Merci d'une telle fidélité !

BOMBER RAID **3.580.300**
David LOMBA
Quelque part sur terre !
Eh bien voilà un jeu que l'on ne voit pas souvent ! Et de plus, ce score est atteint au 5ème tableau, où David n'arrive pas à battre le Boss... Allez David, encore un effort, je suis sûr que tu vas y arriver !

David a 15 ans et il nous déclare d'emblée qu'il joue 6 heures par jour sur sa Master System qu'il adore ! Eh bien mon cher David, j'espère que tu as volontairement "gonflé" ce chiffre car il est vraiment énorme ! Comment [illegible] le temps de faire un peu autre chose ? En tous cas, en dehors de sa chère Master System adorée, David est fou des canons. Alors, avis aux éditeurs [illegible] nous en [illegible] en scène des canons, cela fera le bonheur total de David !

NOUVEAU !

HARD DISCOUNT SHOP

PAYEZ VOS JEUX **MOINS CHERS**
EN ACHETANT CHEZ
HARD DISCOUNT SHOP.
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRETS À ETRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

MEGADRIVE
FRANCAISE

– TOP 10 –

Sonic 2	**345 F**
Street of Rage 2	**345 F**
Mickey et Donald	**345 F**
Thunderforce IV	**345 F**
Batman Returns	**345 F**
European Club Soccer	**395 F**
Tazmania	**395 F**
LHX Attack Chopper	**345 F**
Team USA Basketball	**345 F**
Talespin	**345 F**

L'ACTION REPLAY PRO **395F**

Beast 2	345 F
Bulls Vs Lakers	395 F
Captain America	395 F
Chakan	345 F
Chuck Rock	395 F
D.R. Supreme Court	395 F
Desert Strike	395 F
Double Dragon	395 F
Dragon's Fury	395 F
Dungeon and Dragons	445 F
E Holyfield Real Box.	395 F
EA Hockey	395 F
Ecco le Dauphin	345 F
F 22 Interceptor	395 F
Galahad	345 F
Greendog	345 F
Home Alone	345 F
Indy Last Crusade	345 F
Jennif. Capnati Tennis	395 F

PROMOTIONS H.D.Shop

Aquatic Games	**345 F**	**Robocod**	**295 F**
Art Alive	**245 F**	**Slime World**	**245 F**
Buck Rogers	**345 F**	**Smash TV**	**345 F**
Cadash	**295 F**	**Talmits Adventure**	**345 F**
John Madden 2	**295 F**	**The Simpson's**	**345 F**
Mario Lemieux	**295 F**		

Aliens 3	395 F	John Madden 93	345 F
Ariel Little Mermaid	345 F	Jordan Vs Birds	345 F
Atomic Runner	395 F	Kid Chameleon	345 F
Back to future 3	345 F	Leaderboard	345 F
Batman	395 F	Lemmings	345 F
		Lotus Turbo Challenge	345 F
		Mickey Mouse	345 F
		Mystical Fighter	395 F
		NHLPA Hockey 93	345 F
		Olympic Gold	395 F
		Pacmania	395 F
		Populous	395 F
		Predator 2	345 F
		Rampart	395 F
		Risky Woods	345 F
		Senna Grand Prix	445 F
		Shining and Darkness	395 F
		Side Pocket	395 F
		Sonic Hedgehog	395 F
		Speedball 2	345 F
		Steel Empire	395 F
		Street of Rage	395 F
		Super Fantasy Zone	345 F
		T2 Arcade Game	345 F
		Terminator	395 F
		Toki	345 F
		Wonderb. in Monsterw.	395 F
		WWF Wrestlemania	345 F

GAMEGEAR

LE WIDE MASTER **89F** (Loupe)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GGEAR **89F**

– TOP 10 –

Sonic 2	**245 F**
Street of Rage	**225 F**
Prince of Persia	**225 F**
Tazmania	**245 F**
Shinobi 2	**225 F**
Batman Returns	**245 F**
Alien 3	**225 F**
Lemmings	**245 F**
Senna Grd Prix	**245 F**
Terminator	**245 F**

Donald Duck	245 F	Ninja Gaiden	225 F	Smash TV	195 F
Fantasy Zone	225 F	Olympic Gold	245 F	Sonic Hedgehog	245 F
G Loc (Afterb. 2)	225 F	Out Run	225 F	Spiderman	225 F
G. Foreman Boxing	295 F	Out Run Europa	295 F	Super Kick Off	245 F
Golden Axe	245 F	Paperboy	245 F	Super Monaco GP	225 F
Halley wars	225 F	Pengo	195 F	Super of Road	225 F
Joe Montana	225 F	Popils	225 F	The Simpson's	225 F
Leaderboard	225 F	Psychic World	195 F	Wimbledon Tennis	245 F
Marble Madness	245 F	Shinobi	245 F	Wonderb Dragon's Trap	245 F
Mickey Mouse	245 F	Slider	225 F	Woody Pop	195 F

Aerial Assault	225 F
Alien Syndrome	225 F
Chessmaster	225 F
Chuck Rock	245 F
Crystal Warriors	295 F
Defender Oasis	295 F
Devilish	225 F

OUVERT DE 9h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER
93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

BON DE CDE - RETOURNER A :
SFT-Hard Discount Shop
BP 49 - 06560 VALBONNE

NOM - PRENOM ...
ADRESSE ...
CODE POSTAL ... VILLE ...
TEL ... N° carte bleue ...

REGLEMENT :
- ☐ Chèque Bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Je préfère payer au facteur (+29F)
- ☐ Carte-bleue :

Date d expiration ... /...
Signature

TITRES	29 FORCE	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo		Port Emballage	+20 F
		Total à payer	

Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine / Promotions valables dans la limite des stocks disponibles

LES DERNIERES SORTIES

	GENRE	DIFFICULTE	JOUEURS
MEGADRIVE			
BATMAN RETURNS		3	1
ARIEL THE LITTLE MERMAID		1	1
TALESPIN		2	1
GRANDSLAM TENNIS		1	2
CHAKAN		2	1
SUPER FANTAISY ZONE		2	1
ROAD RASH 2		2	2
POWERMONGER		2	1
WOLRD CLASS LEADERBOARD		1	4
KRUSTY'S FUN HOUSE		3	1
SUPER WRESTLEMANIA		2	2
MASTER SYSTEM			
PREDATOR 2		2	1
SPEEDBALL 2		2	2
GAME GEAR			
THE SIMPSONS		3	1
INDIANA JONES		3	1
OUTRUN EUROPA		2	1
SMASH TV		3	1
STREETS OF RAGE		1	2

Action · Arts Martiaux · Aventure · Combat · Heros Sega

Réflexion · Roles · Simulation · Sport · Stratégie

LES MEGASCORES
– Suite et Fin –

SONIC **1.293.100**
Jérôme JAULIN
Barbezieux (16)
Mais oui, c'est possible de faire cet enorme score et en plus, sans perdre une seule vie ! Magique, non ?

Jérôme nous dit qu'il espere que son score ne sera pas battu, mais Jerôme, tu sais bien que c'est la loi même des Mégascores ! On fait un gros score et puis l'emulation fanchanne, chacun se sent "piqué au vif", et on n'a qu'une envie, c'est de battre le score du copain ! Donc attends-toi un jour ou l'autre à découvrir un score plus fort, mais il est vrai qu'ici, tu as mis la barre très haut !

MEGADRIVE

TERMINATOR 2 **4.587.610**
Philippe BOGAERT.
Genval (Belgique)
On peut dire que nos amis belges se debrouillent quand même vraiment bien, malgré toutes les bêtises que l'on peut raconter en France sur eux Bravo Philippe !

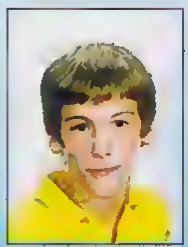
Philippe a 20 ans, et ses "passe-temps", comme il dit, sont la musique, les voitures radio-commandees, les jeux vidéo bien sûr et... "Lire Mega Force" (merci !). A part ça, la liste des jeux que Philippe a réussi a

GYNOUG **1.500.640**
Guillaume SALAUN
Nice (05)
Celui qui arrive à prononcer le nom de ce jeu à toute allure sans begayer une seule fois est vraiment un pro, mais ce n'est pas pour ça qu'il jouera aussi bien que Guillaume !

Guillaume n'est pas tres loquace dans sa lettre, et ne s'embarasse pas de commentaires, qu'il doit considerer sans doute comme superflus ! Il a 10 ans cependant, et une "bouille" tellement sympathique !..

STREETS OF RAGE **786.100**
Yoann BEDIER
Marest-sur-Matz (60)
Il nous annonce d'emblee qu'il est malade des jeux video – Alors une seule médecine possible : se soigner à coups de Mega Force et de Megadrive, c'est la loi du "mal par le mal" !

Yoann a 14 ans, et hormis sa "maladie", il adore le tennis. A part ça, peu d'autres informations, si ce n'est son numero de téléphone qu'il nous indique, dit-il, "pour les filles" ! Un vrai bourreau des cœurs



GREENDOG **649.200**
Sylvain MADORÉ
Morthomiers
C'est vrai, nous n'avions pas encore vu beaucoup de scores sur Greendog Avis aux amateurs, le defi est lancé !

Sylvain a 11ans 1/2, il est en 6ème, et fait du basket. Au fait, Sylvain, tu nous dis attendre impatiemment "World of Illusion", je pense qu'à l'heure qu'il est, tu as déjà dû sauter dessus !

ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

1 MODELE COMPATIBLE SUR

CONSOLE SEGA® MEGADRIVE® 16 BITS

SOS PUB - (1) 46 84 16 00

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co Ltd. utilisées sous licence.

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., Game Genie™ est un produit licencié par Sega of America pour être utilisé sur les consoles Sega® Megadrive.® Sega et Megadrive sont des marques deposées de Sega Enterprises, Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd., utilisée sous licence.

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

EN VENTE PARTOUT

LE C.E.S. D

Sega a fait un tabac au dernier Salon de Las Vegas, avec des tas de nouveautés et des périphériques époustouflants !

DE LAS VEGAS

Personne n'ignore que Las Vegas est une ville entièrement dédiée aux jeux d'argent : roulette, black-jack, poker, machines à sous, etc. Mais savez-vous qu'en janvier, la ville s'ouvre à d'autres types de jeux. En effet, le CES de Las Vegas, qui se déroule chaque année en janvier, est l'un des deux grands salons américains consacrés aux jeux vidéo. Sega était bien sûr au rendez-vous et s'est taillé la part du lion en présentant des nouveautés très remarquées. Autour du grand stand de Sega of America et d'une scène sur laquelle les nouveaux périphériques étaient présentés, les très nombreux éditeurs qui développent des jeux sur les consoles Sega occupaient des stands sur lesquels on pouvait découvrir toutes les nouveautés qui feront notre joie dans les prochains mois. Parmi les éditeurs licenciés Sega, on pouvait découvrir quelques nouveaux venus et non des moindres, puisqu'il s'agit notamment de Sony et de Konami. Je peux vous dire tout de suite que l'arrivée de Konami sur la Megadrive ne risque pas de passer inaperçue, car cet éditeur n'arrive pas les mains vides. Les Tortues ninja, Tiny Toon, Rocket Knight ou encore Sunset Riders (notre couverture de ce mois), sont des petites merveilles qui devraient faire un carton sur vos consoles préférées. En revanche, Sony s'intéresse beaucoup au Mega-CD et l'on pouvait découvrir des programmes très intéressants sur cette nouvelle machine. Capcom, le célèbre éditeur japonais qui vient tout juste de rejoindre les licenciés Sega, était absent mais on pouvait découvrir la version Mega-CD de Final Fight sur le stand Sega.

Pour la première fois aux USA, Sega présentait officiellement le Mega-CD qui vient tout juste de sortir là-bas sous le nom de "Sega-CD". Le lancement américain du Mega-CD a été un triomphe (300.000 exemplaires vendus en quelques semaines !), à tel point que Sega of America est déjà en rupture de stock. Si le Mega-CD est indiscutablement promis à un bel avenir, il souffrait jusqu'à maintenant d'un manque de jeux de qualité. Il est évident que l'on ne développe pas des grands jeux sur une nouvelle machine en quelques mois. C'est pour cette raison que Sega a préféré attendre un an avant de commercialiser le Mega-CD aux USA et en Europe. Mais on a pu se rendre compte à Las Vegas que de très bons programmes arrivent enfin sur le Mega-CD. Et ce n'est qu'un début, car Sega n'a pas encore montré les grands jeux Mega-CD sur lesquels ses meilleures équipes de programmeurs travaillent depuis plus d'un an, et on peut s'attendre à des surprises de taille dans le courant de l'année. Le Mega-CD devrait être commercialisé en France au mois de septembre et, d'ici là, il disposera d'un choix important de jeux de qualité.

Tout va donc pour le mieux pour Sega aux USA : le Mega-CD fait un malheur, la Megadrive occupe la première place sur le marché des consoles 16 bits et la Game Gear est en constante progression ! Il suffit de jeter un coup d'œil à toutes les nouveautés que nous avons découvert pour vous à Las Vegas, pour vous rendre compte que vos consoles préférées vont tourner à plein régime cette année.

L'ACTIVATOR

L'événement le plus marquant du salon de Las Vegas fut sans doute la présentation de l'Activator, un accessoire que personne n'attendait. L'Activator est un cercle qui se pose sur le sol et qui émet des rayons infrarouges dirigés vers le haut. Le joueur se place au centre de ce cercle et, au lieu d'utiliser un joypad, il dirige son personnage sur l'écran en coupant les rayons infrarouges avec ses bras ou ses jambes. Il est possible d'utiliser l'Activator avec n'importe quel jeu sur Megadrive, dans la mesure où selon le mouvement que vous faites, vous actionnez le bouton A, B, ou C, ou encore la manette de direction. Bien sûr, même si cela est théoriquement possible, il n'est pas intéressant de jouer certains jeux en utilisant cet accessoire, tandis que d'autres s'y prêtent parfaitement.

Sur la scène du village Sega à Las Vegas, on pouvait assister à une étonnante démonstration des capacités de ce nouvel accessoire. Comme il est possible de connecter simultanément deux Activators sur la Megadrive, deux joueurs livraient une partie acharnée de Streets of Rage II (en mode battle) sur grand écran. Le fait de combattre en effectuant des mouvements, plutôt qu'en utilisant un joypad, apporte un extraordinaire réalisme à l'action. C'est une véritable révolution dans le domaine des jeux de baston ! L'Activator fait la différence entre les mouvements des bras et ceux des jambes, ce qui permet de réaliser toutes les combinaisons possibles (pas moins de 16 coups différents dans Streets of Rage II, par

Tandis que d'autres bûchent encore sur leur CD-Rom, qui n'est toujours pas prêt, Sega brûle les étapes et prend une sérieuse option sur l'avenir. Avec Virtua Sega, on est en pleine science-fiction ! Alors que les tout premiers jeux d'arcade utilisant la réalité virtuelle n'ont pas encore fait leur apparition en France, Sega nous promet la Réalité Virtuelle à domicile, sur Megadrive, avant la fin de l'année. Pour ceux qui ne savent pas encore ce qu'est la réalité virtuelle, je vais essayer de vous l'expliquer le plus simplement possible. La principale différence entre la réalité virtuelle et les jeux vidéo traditionnels, c'est que l'on est totalement immergé dans les jeux en réalité virtuelle, au lieu de regarder un écran. Vous mettez une sorte de casque qui recouvre vos yeux. Vous êtes alors coupé du monde extérieur et vous ne voyez que les images du jeu. En fait, vous êtes au centre du jeu et si vous tournez la tête le décor défile devant vos yeux, si vous levez la tête vous voyez ce qui se trouve au-dessus de vous et si vous baissez la tête, vous voyez vos pieds (ou plutôt les pieds de votre personnage dans le jeu). La réalité virtuelle, c'est l'avenir et pour avoir déjà essayé plusieurs jeux de ce type, je peux vous assurer que c'est vraiment autre chose que tout ce que l'on connaît. La réalité virtuelle vous transporte dans un autre monde !

Bien sûr, les jeux en réalité virtuelle sont conçus totalement différemment des jeux vidéo traditionnels, avec des techniques utilisant la 3D surfaces pleines. Pour expliquer cela le plus simplement possible, disons qu'au lieu d'avoir des sprites qui se déplacent dans un décor pré-établi, la position des objets, personnages et décors est sans cesse recalculée en fonction de leurs déplacements, et que l'on dispose d'une très large liberté d'action. Pour créer des jeux en réalité virtuelle, Sega dispose déjà d'une technique mise au point lors du développement de Virtua Racing, le dernier jeu d'arcade de Sega. Il suffit d'avoir joué une fois à Virtua Racing pour se rendre compte des fantastiques possibilités de cette technique. Virtua Sega vous permettra de vous immerger complètement dans des jeux en couleur, en 3D et sur 360°, c'est un autre univers qui s'offrira à vous !

Le Virtua Sega sera commercialisé aux USA avant la fin de l'année et Sega publiera quatre jeux en réalité virtuelle pour ce périphérique. Sont prévus : un jeu de tir, un jeu d'action, un simulateur de vol et un simulateur de course automobile. Quel programme !

exemple). Un jeu comme Street of Rage II prend ainsi toute sa dimension et on peut penser que l'Activator devrait être tout aussi efficace avec un autre "petit" jeu de baston qui devrait sortir prochainement sur Megadrive . Street Fighter II, vous connaissez ? Toutefois, l'Activator offre d'autres possibilités. En effet, il est également possible de faire de la musique en utilisant cet accessoire et l'on pouvait assister à une démonstration convaincante des capacités de l'Activator dans ce domaine. L'Activator sera commercialisé aux USA en septembre et il sera vendu à moins de 500F, avec une cartouche comportant deux jeux. Le premier est un jeu de baston spécialement conçu pour l'Activator, tandis que le second est un programme musical grâce auquel il est possible de créer ses propres compositions. Vivement que l'Activator arrive en France !

C.E.S. LAS VEGAS

KING OF MONSTERS
TAKARA
MEGADRIVE

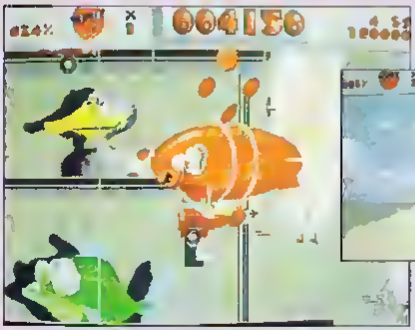
Cette conversion d'un jeu d'arcade de SNK est un jeu de baston assez original, car il oppose toutes sortes de monstres géants, du genre Godzilla. Ces monstres géants se battent en ville et ils font de sacrés dégâts dans cet environnement, car les constructions s'écroulent sous leur poids. Il est possible de jouer à deux, de beaux affrontements en perspective !

TERMINATOR
VIRGIN GAMES
MEGA-CD

Vous connaissez tous Terminator, qui est disponible sur toutes les consoles Sega. Eh bien, Virgin Games s'est dit que le Terminator se devait de venir faire des ravages également sur Mega-CD. Mais attention, ce n'est pas une simple conversion Mega-CD du jeu que vous connaissez, car si l'esprit du jeu est sensiblement le même, les niveaux de cette version sont totalement différents. De plus, les graphismes sont superbes, avec des sprites nettement plus gros que dans les versions précédentes. Le Terminator CD va faire mal !

WILLY BEAMISH
SIERRA
MEGA-CD

Willy Beamish est le premier jeu sur Sega de Sierra, un éditeur américain bien connu des possesseurs de micro pour ses grands jeux d'aventure (les sénes de King Quest, Space Quest, etc.). C'est le dernier jour de classe avant les grandes vacances pour Willy Beamish, mais il va vivre de drôles d'aventures. De superbes graphismes et une bande sonore de qualité pour un jeu d'aventures passionnant

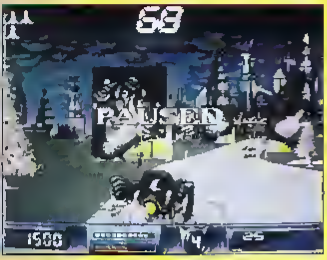


COOL SPOT
VIRGIN GAMES
MEGADRIVE

Après Mick et Mack, les personnages fétiches de Mc Donald, Virgin Games consacre un jeu à Spot, le héros de Seven Up, très connu aux USA. Ce type de licence semble être une excellente source d'inspiration pour Virgin, puisque ce nouveau jeu est assez extraordinaire. Les graphismes sont superbes, mais c'est surtout l'animation que l'on remarque tant elle est réussie. Sans doute l'un des plus gros hits sur Megadrive cette année !

BATMAN RETURNS

SEGA MEGA-CD



Après les versions Game Gear, Megadrive et Master System, Batman fera bientôt sa première apparition sur Mega-CD. Dans cette nouvelle version, on aura droit à une spectaculaire course-poursuite dans les rues de Gotham City. L'animation est fluide et l'impression de vitesse bien rendue. Comment résister au plaisir de foncer à toute allure au volant de la Batmobile !...

ROLLING THUNDER III

NAMCO MEGADRIVE

Voici le troisième épisode de ce célèbre jeu d'arcade de Namco. Le principe est toujours le même, vous devez faire le ménage dans le repaire d'une société secrète qui cherche à dominer le monde. Comme dans les épisodes précédents, l'action se déroule sur deux niveaux et vous passez de l'un à l'autre à volonté. Cette fois-ci, il n'est pas possible de jouer à deux, mais cela est compensé par une action qui ne manque pas de punch et par des graphismes très soignés.

SEWER SHARK

SONY MEGA-CD

Sony a réalisé un shoot them up qui décoiffe sur Mega-CD. Aux commandes du Sewer Shark, vous foncez à toute allure dans les égouts de Solar City afin de pulvériser toute la vermine qui rôde sous la ville. L'animation très rapide de ce jeu contribue au réalisme de cette mission qui mettra vos nerfs à rude épreuve. Mais, comme dans la plupart des nouveaux jeux de ce type sur CD, vous ne contrôlez pas le déplacement de votre vaisseau, mais seulement le viseur grâce auquel vous vous débarrassez de tous les ennemis qui se trouvent sur votre chemin

SILPHEED

GAME ARTS MEGA-CD

Le premier grand shoot them up sur Mega-CD arrive bientôt et il se nomme Silpheed. Vous survolez des planètes lointaines et vous attaquez les bases ennemies dans l'espace. L'action est représentée en 3D et vous serez sans doute surpris par la qualité de l'animation. Un shoot them up très excitant qui rappelle un peu le légendaire Zaxxon, l'un des premiers grands succès d'arcade de Sega.

BATTLETOADS

TRADEWEST MEGADRIVE

Dans la lignée des tortues ninja, cette fois ce sont des crapauds qui sont les vedettes de ce jeu de baston. La reine noire retient la belle princesse Angélica en otage, et nos crapauds vont devoir affronter les armées ennemies et franchir de nombreux obstacles pour la libérer. Battletoads offre une action aussi frénétique que variée et l'humour est au rendez-vous, avec de très nombreux gags et des coups énormes.

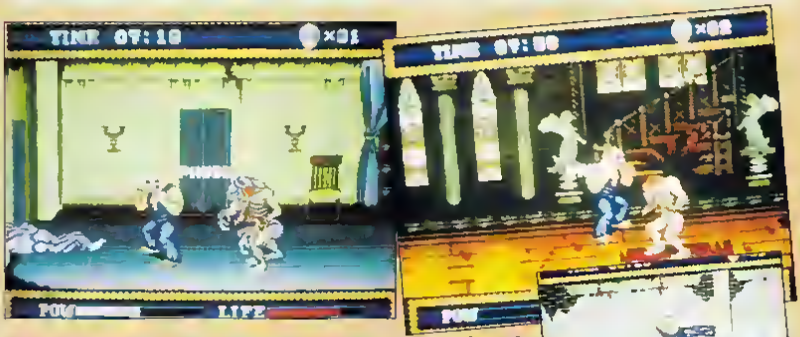
C.E.S. LAS VEGAS

HIT THE ICE
TAITO
MEGADRIVE

Après les simulations de hockey sur glace d'Electronic Arts, voici un nouveau programme consacré à ce sport. Cette fois, il ne s'agit pas d'une simulation, mais d'un jeu plus orienté vers l'arcade. Vous avez le choix entre huit équipes de trois joueurs (un goal et deux patineurs). Il ne s'agit donc pas d'un jeu réaliste, mais les parties sont très animées, surtout si l'on joue à deux. Des gros sprites, de l'humour et de la baston pour les amateurs de sports violents.

CHASE H.Q. II
TAITO
MEGADRIVE

Dans cette conversion du célèbre jeu d'arcade de Taito, vous vous lancez à la poursuite de dangereux criminels sur les routes américaines. Il ne faut pas perdre une seconde et seuls les virtuoses du volant parviendront à éviter les nombreux obstacles disséminés sur la route. Tout comme Starsky et Hutch, il vous faudra prendre des risques pour avoir une chance de rattraper les fugitifs et pour les forcer à s'arrêter.



SPLATTERHOUSE III
NAMCO
MEGADRIVE

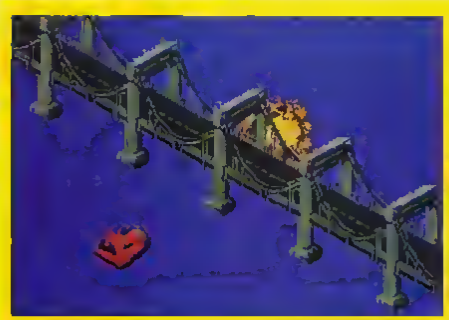
Les fans de films d'épouvante retrouveront avec plaisir l'homme qui porte un masque de Vendredi 13. La violence est au rendez-vous et le sang coule à flots dans ce nouvel épisode. Des morts-vivants et des monstres en tous genres vous traquent sans relâche et il va falloir les massacrer à coups de pieds et de poings, ou encore en utilisant les armes que vous découvrirez au cours du jeu. Des graphismes très réussis et une bande sonore qui respecte bien l'esprit du genre font de Splatterhouse III un must pour les amateurs d'émotions fortes.

BATMAN 2
SUNSOFT
MEGADRIVE

Les fans de Batman seront ravis, car ce jeu est le troisième consacré à l'homme chauve-souris sur Megadrive. Après ses démêlées avec le Pingouin et Cat woman dans le Batman Returns de Sega, le justicier affronte une fois de plus son meilleur ennemi, le Joker. Il y a de la baston dans l'air, car le joker a lancé ses hommes dans les rues de Gotham City !

GODS
MINDSCAPE
MEGADRIVE

Après avoir triomphé sur micro, ce célèbre jeu des Bitmap Brothers arrive sur Megadrive. Si l'action joue un rôle déterminant dans ce jeu de plates-formes, il faut également se creuser sérieusement les méninges pour parvenir à se frayer un chemin dans cet univers impitoyable. En effet, il ne suffit pas de vaincre les nombreuses créatures qui vous harcèlent, mais il faut également récupérer toutes sortes d'objets et manœuvrer des switchs pour débloquer certains passages. C'est une aventure difficile qui vous attend.

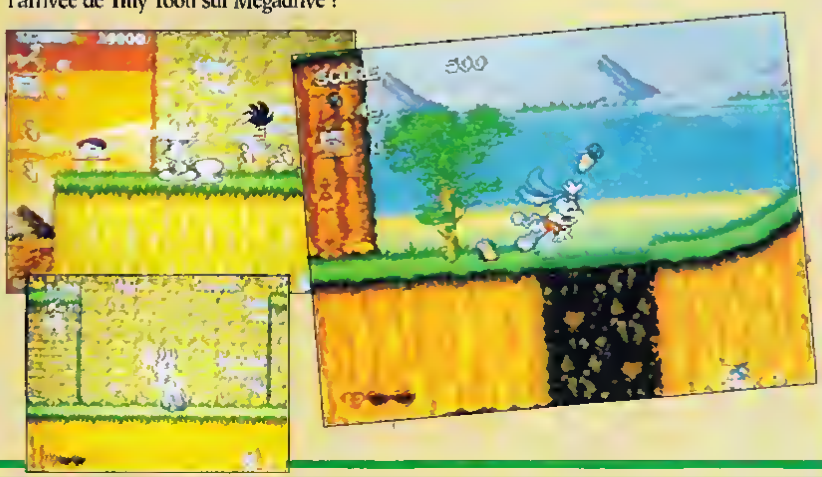


JUNGLE STRIKE
ELECTRONIC ARTS
MEGADRIVE

Après Desert Strike qui vous faisait participer à la guerre du golfe, vous devez affronter des terroristes. Beaucoup plus long que Desert Strike, ce jeu vous proposera des missions très variées et vous devrez parfois abandonner votre hélicoptère pour utiliser d'autres véhicules, comme une jeep ou un overcraft. Certaines missions se déroulent de nuit, ce qui mettra vos nerfs à rude épreuve. Il est à noter que Jungle Strike sera sur une cartouche de 16 mégas.

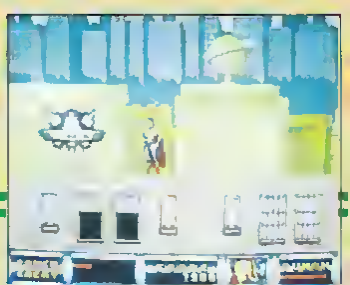
TINY TOON
KONAMI
MEGADRIVE

Konami débarque en force sur Megadrive avec ce superbe jeu consacré aux jeunes héros des dessins animés de la Warner. Buster Bunny, le fils du célèbre Bugs, se lance à la recherche de ses amis enlevés par Montana Max. Vous allez voir du pays tout au long de cette aventure, mais n'oubliez pas de récupérer le plus possible de carottes en cours de route. Ce jeu de plates-formes passionnant bénéficie de magnifiques graphismes que l'on croirait tout droit sortis du dessin animé. On attend avec impatience l'arrivée de Tiny Toon sur Megadrive !



SUPERMAN
SUNSOFT
MEGADRIVE

Sunsoft mise sur les stars de la BD, après Batman c'est au tour de Superman, l'ancêtre des super héros, de faire son apparition sur Megadrive. Au début de chaque mission, vous avez le choix entre deux super pouvoirs : vision infrarouge ou un punch sonique qui fera des ravages chez vos adversaires. Tantôt jeu de plates-formes, tantôt shoot them up, Superman vous propose des missions variées et une action soutenue.



G.E.S. LAS VEGAS

SUNSET RIDERS
KONAMI MEGADRIVE

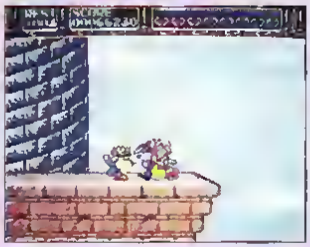
Cette conversion du jeu d'arcade de Konami vous fera vivre de trépidantes aventures dans le far-west. Tous les ingrédients du western sont au rendez-vous : duels, attaque du train, belles du saloon, etc. Sunset Riders bénéficie d'une réalisation soignée, avec de beaux graphismes, au service d'une action trépidante et, de plus, il est possible de jouer à deux. Alors cow-boy, prêt pour la grande aventure ?

AMAZING TENNIS
ABSOLUTE MEGADRIVE

Après Grandslam et André Agassi (qui sortira prochainement), voici une troisième simulation de tennis sur Megadrive. Dès le premier coup d'œil, on est surpris par le réalisme de ce jeu, car le court est représenté comme on pourrait le voir à la télé. Seul ou a deux, cette simulation vous fera éprouver toutes les joies et les émotions de ce sport. Avis aux amateurs !

ROCKET KNIGHT
KONAMI MEGADRIVE

Comme les trois autres jeux que Konami présentait à Las Vegas, Rocket Knight est une petite merveille qu'il faut absolument se procurer. Le héros est un personnage bizarre qui a le pouvoir de s'envoler comme une fusée et ses aventures sont tout aussi originales. L'intérêt de jeu est énorme et la réalisation est excellente, que demander de plus ?



MUHAMMAD ALI
VIRGIN GAMES MEGADRIVE

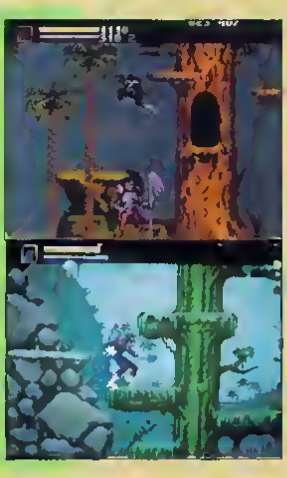
Cette excellente simulation de boxe est consacrée à Mohamed Ali qui fut champion du monde des poids lourds. Ce jeu est sans doute la simulation de boxe la plus réaliste, toutes consoles confondues. Graphismes et animation sont très convaincants et la vue du ring tourne autour des boxeurs au fur et à mesure de leurs déplacements. Une simulation pour un ou deux joueurs qui ne manque pas de punch !

SONIC 2
SEGA MEGA-CD

Tout le monde en parlait, mais personne ne l'a vu. En effet, la version Mega-CD de Sonic n'était pas présentée au salon de Las Vegas. Sega garde jalousement le secret des nouvelles aventures de son hérisson fétiche. Pour vous faire patienter, voici une première photo que nous avons réussi à nous procurer. C'est juste pour vous faire patienter !

X-MEN
SEGA MEGADRIVE

Décidément, les héros de BD sont à l'honneur sur Megadrive. Cette fois-ci, Sega a choisi les X-Men pour un grand jeu de plates-formes bourré d'action. Vous pouvez choisir parmi les différents membres des X-Men, chacun d'eux disposant d'une arme particulière. Il y a de la baston dans l'air et nos super héros vont faire le ménage !



MAKE YOUR OWN VIDEO
SONY MEGA-CD

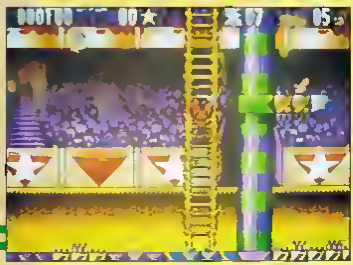
Make Your Own Video n'est pas un jeu, mais un programme qui montre bien que l'on peut faire des choses très différentes sur le Mega-CD. Comme son nom l'indique, ce programme vous permet de réaliser vos propres clips vidéo. Vous avez le choix entre trois chansons différentes, et vous disposez de très nombreuses séquences filmées pour réaliser votre clip. De plus, vous accédez à une large palette d'effets spéciaux qui vous permettront de mieux personnaliser vos créations.

NBA ALL STAR CHALLENGE
FLYING EDGE MEGADRIVE

NBA All Star Challenge vous permet de choisir parmi les 27 meilleurs joueurs de basket américains. Vous pouvez participer à des concours de lancés francs ou affronter un adversaire en one-on-one. Un jeu qui bénéficie d'une réalisation de qualité, avec notamment de superbes graphismes. Les nombreux fans de ce sport craqueront sans doute pour ce jeu.

AERO THE ACROBAT
SUNSOFT MEGADRIVE

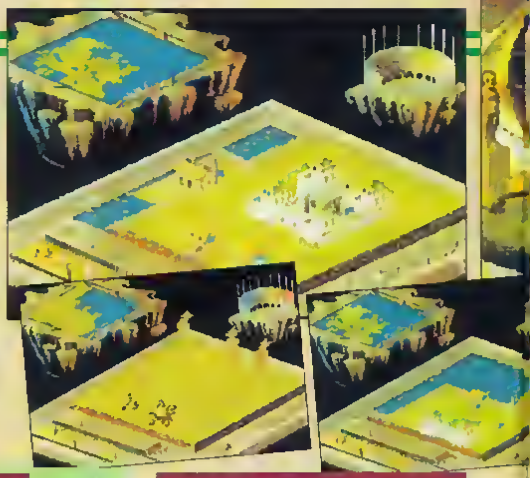
Ce drôle de personnage est la vedette d'un cirque. Il serait heureux si le directeur du cirque ne maltraitait pas les animaux, mais Aero ne le laissera pas faire ! Aero the Acrobat est un jeu très accrocheur qui bénéficie de graphismes de qualité. Une aventure pleine de rebondissements dans l'univers du cirque.



DOUBLE DRAGON III
FLYING EDGE MEGADRIVE

Billy et Jimmy sont de retour dans cette conversion du troisième jeu d'arcade de la série Double Dragon. Cette fois, vous allez voyager à travers le monde, mais où que vous alliez, il va falloir vous battre contre des adversaires supérieurs en nombre. Un jeu de baston pur et dur pour un ou deux joueurs.

POPULOUS 2
VIRGIN GAMES
MEGADRIVE



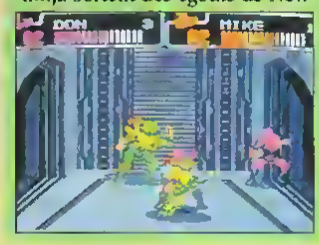
Populous est considéré à juste titre comme l'un des jeux les plus ongnaux de ces dernières années, c'est le jeu de stratégie par excellence. Virgin commercialisera prochainement la suite de ce chef d'œuvre, qui comporte de très nombreuses innovations. Populous II est encore plus riche et plus passionnant que son prédécesseur. Un must pour les amateurs de stratégie !

OUTLANDER
SOFTWARE TOOLWORKS
MEGADRIVE

Dans un monde d'après la bombe, qui n'est pas sans rappeler Mad Max II, des aventuriers foncent en voiture sur les autoroutes désertes à la recherche du précieux carburant. Ce n'est pas une promenade de tout repos à laquelle Outlander nous convie, il va falloir s'accrocher pour survivre. Tantôt vous foncez sur les routes en voiture, tantôt vous vous battez contre des adversaires sans pitié.

TURTLES : THE HYPER STONE HEIST
KONAMI
MEGADRIVE

En lisant le courrier de Mega Force, nous nous sommes rendus compte que vous étiez très nombreux à espérer l'arrivée des tortues ninja sur vos consoles préférées Ce sera bientôt chose faite pour les possesseurs de Megadrive, car Konami vient de développer spécialement pour cette console un jeu de baston qui décoiffe. Les tortues ninja sortent des égouts de New York pour affronter une fois de plus l'ignoble Shredder et ses hommes, la lutte sera dure Cowabunga !

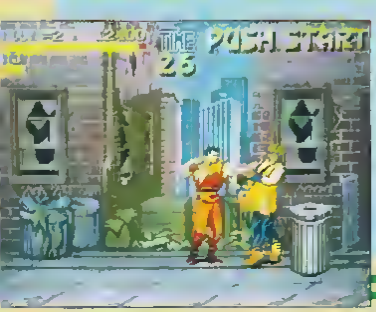


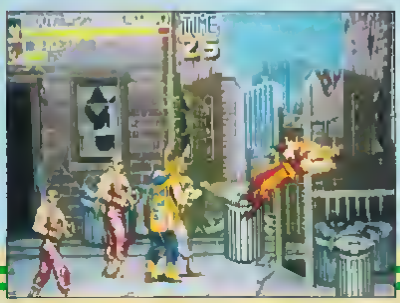
CHAMPIONSHIP PRO-AM
TRADEWEST
MEGADRIVE

Championship Pro-am vous offre de participer à une folle course de voitures télégudées. Les obstacles sont nombreux tout au long de chaque circuit et vos adversaires sont prêts à tout. Il faut absolument figurer parmi les trois premiers pour passer à la course suivante et vous en baverez avant de venir à bout des 24 circuits de ce jeu.

FINAL FIGHT
CAPCOM
MEGA-CD

Avant le triomphe de Street Fighter II, Capcom avait déjà fait un carton dans les salles d'arcade avec un autre jeu de baston : Final Fight C'est ce jeu que Capcom a choisi pour faire ses débuts chez Sega. Il est à noter que la version Mega-CD de Final Fight sera la seule qui comportera tous les niveaux du jeu d'arcade original et qui permettra de jouer à deux Ça va bastonner à donf sur Mega-CD !





NIGHT TRAP
SEGA
MEGA-CD

Ce jeu de Sega est représentatif d'une nouvelle génération de jeux spécifiques au Mega-CD. En effet, Night Trap est une sorte de film interactif, entièrement réalisé à partir de séquences filmées avec des acteurs. Un nouveau concept surprenant qui n'aurait jamais pu voir le jour sur une console.

FATAL FURY
TAKARA
MEGADRIVE

La conversion de ce jeu d'arcade de SNK s'insert nettement dans la lignée de Street Fighter II. Dans ce jeu de baston spectaculaire, vous avez le choix entre trois combattants expérimentés qui utilisent chacun une technique de combat différente. Il est bien sûr possible de jouer à deux, ce qui donne toujours des parties passionnantes. Mais si vous jouez seul, vous devrez affronter une dizaine de combattants différents, tous plus coriaces les uns que les autres.

F15 STRIKE EAGLE
MICROPROSE
MEGA-CD

Après F 22 et LHX Attack Chopper, les possesseurs de Megadrive disposeront bientôt d'un troisième simulateur de vol (ou plutôt de combat aérien). F 15 Strike Eagle est un classique du genre qui a été créé par Microprose, l'expert en la matière. Vous allez pouvoir effectuer des raids dans différentes parties du monde pour bombarder les installations ennemies en évitant les tirs de DCA, ou encore vous lancer dans des duels aériens.

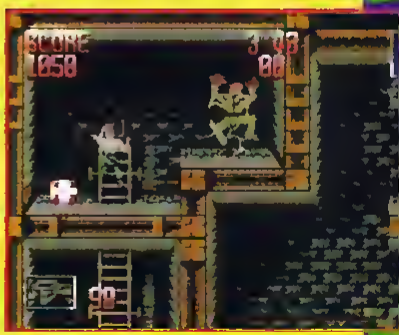
NINJA WARRIORS
TAITO
MEGA-CD

Ninja Warriors est la conversion d'un grand jeu d'arcade de Taito qui présentait la particularité de se dérouler sur trois écrans disposés côte à côte. La version Mega-CD semble très réussie et on appréciera la possibilité de jouer à deux, comme dans le jeu d'arcade original. On ne devrait pas être déçu par cette première conversion d'un jeu d'arcade sur le Mega-CD.

ALI

Dans l'espace infini, un vaisseau glisse silencieusement. À son bord, trois humains en hibernation rêvent de batailles passées sur une planète où une race de monstres avaient réduit à néant un groupe de "Marines" spatiaux, venus sauver un groupe de "terra-bâtisseurs" Lors de ce sauvetage, tous les colons et Marines furent massacrés sauf quatre personnes : Kicks, un Marines, Newt, une fille de colons, Bishop, un homme artificiel et Hélène Ripley, l'héroïne de notre histoire. Alors qu'ils étaient tous de retour en direction de la Terre, une des sournoises créatures réussit à pondre un embryon dans le corps de Ripley et à déclencher un terrible incendie qui obligea l'ordinateur de bord à éjecter les quatre passagers en direction de la planète la plus proche, Fioriano 19. Une planète peu hospitalière en l'occurrence, car celle-ci était couverte de milliers de kilomètres de tuyaux rouillés et servait de titanesque prison à une vingtaine de détenus de droit commun, trop dangereux pour être réintégrés dans la vie civile. Lors de l'atterrissage de la capsule de sauvetage, un incident survint, qui entraîna la mort de Hicks, Newt et la mise hors service de Beshop ! Il ne restait que Ripley comme survivante et elle devrait, en premier lieu, se faire accepter par la communauté de prisonniers, et surtout se préparer à affronter encore une fois le pire cauchemar que tout être sain d'esprit n'aurait pu rêver que dans un sommeil fiévreux...

Tout au long des quinze niveaux de ce jeu, vous devrez aider Ripley à affronter les terrifiantes créatures qui ont pris le contrôle de la planète toute entière, mais vous aurez aussi pour tâche, afin d'empêcher la prolifération du mal, de délivrer tous les détenus contaminés par les créatures. Le temps est votre ennemi car il vous est compté, les aliens sont là pour vous tuer, et au fond de vous-même, vous commencez à ressentir un malaise croissant qui ne cessera d'augmenter !... Ce sera la dernière mission de Ripley, que nous savons perdue, mais avant cette fin inéluctable, pourquoi ne pas réparer le désastre qu'elle a involontairement provoqué... C'est une histoire aux dimensions bibliques qui vous attend, permettez à l'humanité tout entière de se développer sereinement dans un espace libre de tout cauchemar. Bonne chance !



LÉGENDES DES PLANS

: prisonnier

: porte à ouverture automatique ou par manivelle

: ascenseur

: passage secret

: broyeur

: échelle

D : Début du niveau

F : Fin du niveau

: énergie

: munitions du M-40

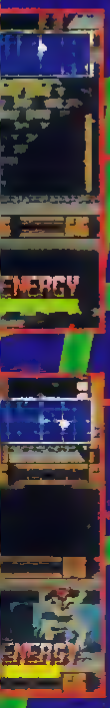
: munitions du lance-flammes

: grenade

: munitions du lance-rockets

: batterie pour le motion-traker

LEVEL 1

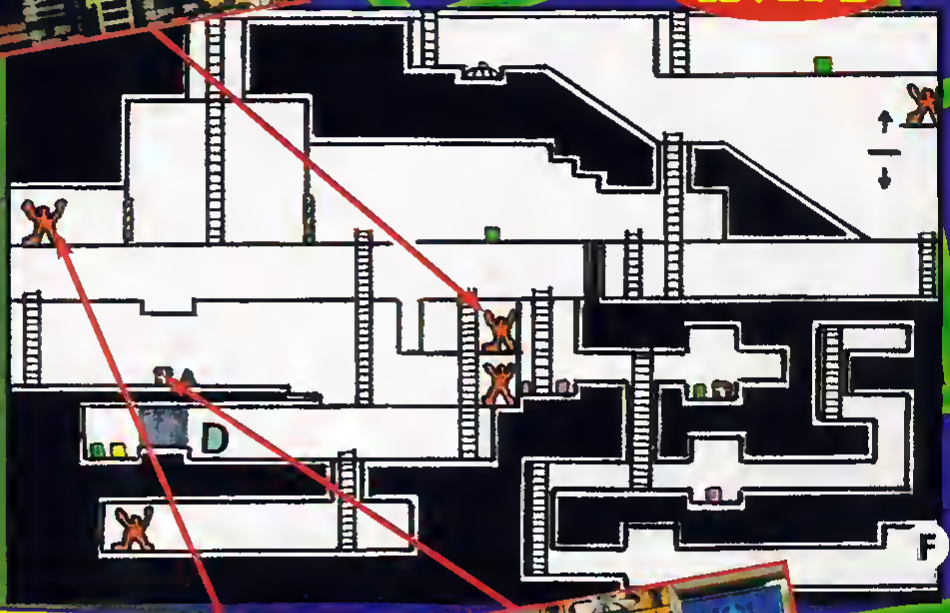


Temps : 5 min – Prisonniers : 8

Huit humains vous tendront les bras, dans ce premier stage. Celui-ci est sans grande difficulté comparé aux nombreux qui suivront ! Profitez-en pour vous familiariser avec les commandes de votre personnage, car une parfaite maîtrise sera indispensable pour réussir à passer tous les stages.

Là aussi, une difficulté savamment dosée dans ce deuxième stage... Il ne faudra pas pour autant oublier les cinq prisonniers à délivrer, ni les métamorphes qui rôdent dans les sombres recoins de ce secteur !

LEVEL 2



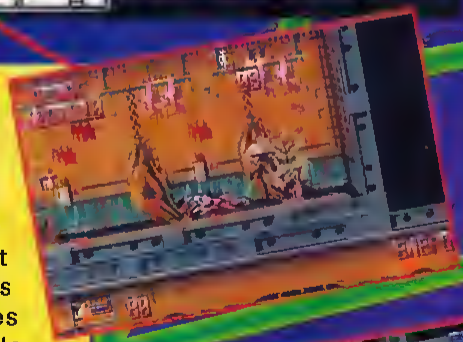
Temps : 5 min – Prisonniers

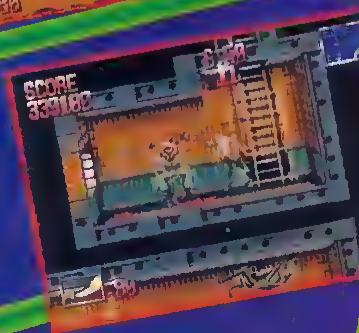
LEVEL 3

Temps : 6 min – Prisonniers : 5

Les choses vont se corser dans ce troisième stage. Vous n'aurez à délivrer que cinq prisonniers, mais vous allez rencontrer une forte résistance du côté des aliens... Faites bien attention au sol, ils surgissent sans crier gare ! N'hésitez pas à prendre toutes les armes que vous trouverez, elles vous seront très utiles pour le stage qui suivra.

LEVEL 4





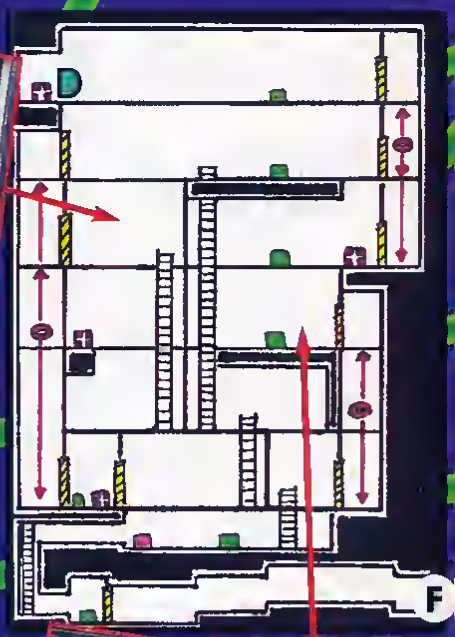
Pas moins de neuf prisonniers à délivrer dans ce stage. Sondez bien les murs, il y a de grandes chances pour que vous trouviez quelques passages secrets fort utiles pour finir le stage ! C'est dans un environnement de quartiers de bœuf pendus que vous allez devoir faire progresser Ripley, mares de sang et tripailles seront le triste paysage dans lequel vous affronterez des aliens plus agressifs les uns que les autres ! Mais vous allez aussi rencontrer une nouvelle forme d'aliens, bien plus sournoise que les monstres habituels : de curieux œufs lâcheront sur vous des araignées qui essayeront, en vous sautant au visage, de mettre un embryon dans votre ventre, douloureuse fin s'il en est !

Temps : 6 min – Prisonniers : 9

LEVEL 5

Le cinquième stage sera très court. Vous êtes dans l'hôpital de la planète et devez en trouver la sortie, pas de prisonniers à délivrer, mais ne croyez pas pour autant que la tâche soit facile... Les bêtes rôdent dans les couloirs aseptisés de l'hôpital, et elles se sont donné rendez-vous ici pour vous montrer qu'elles pourraient faire de très bons médecins légistes !

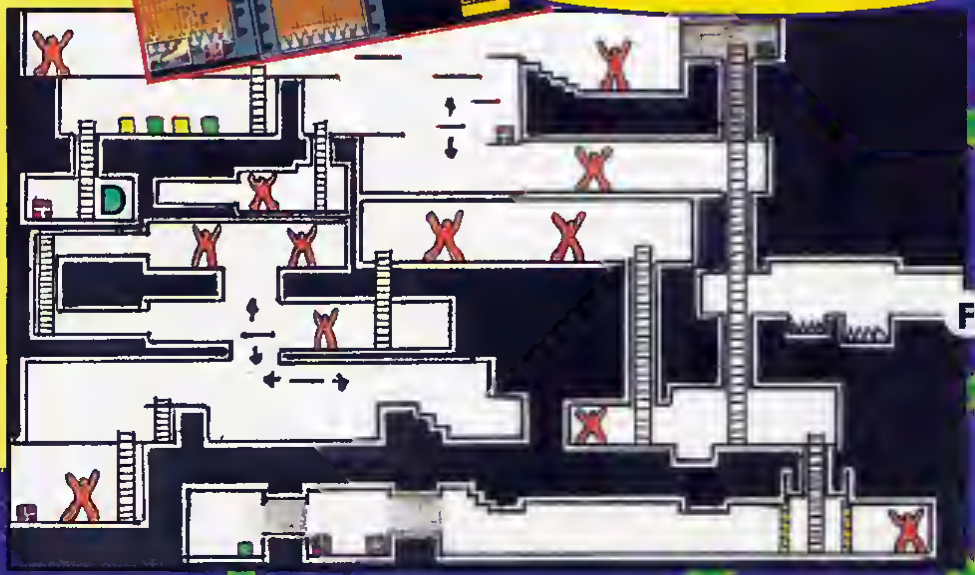
Temps : 5 min – Pas de prisonniers



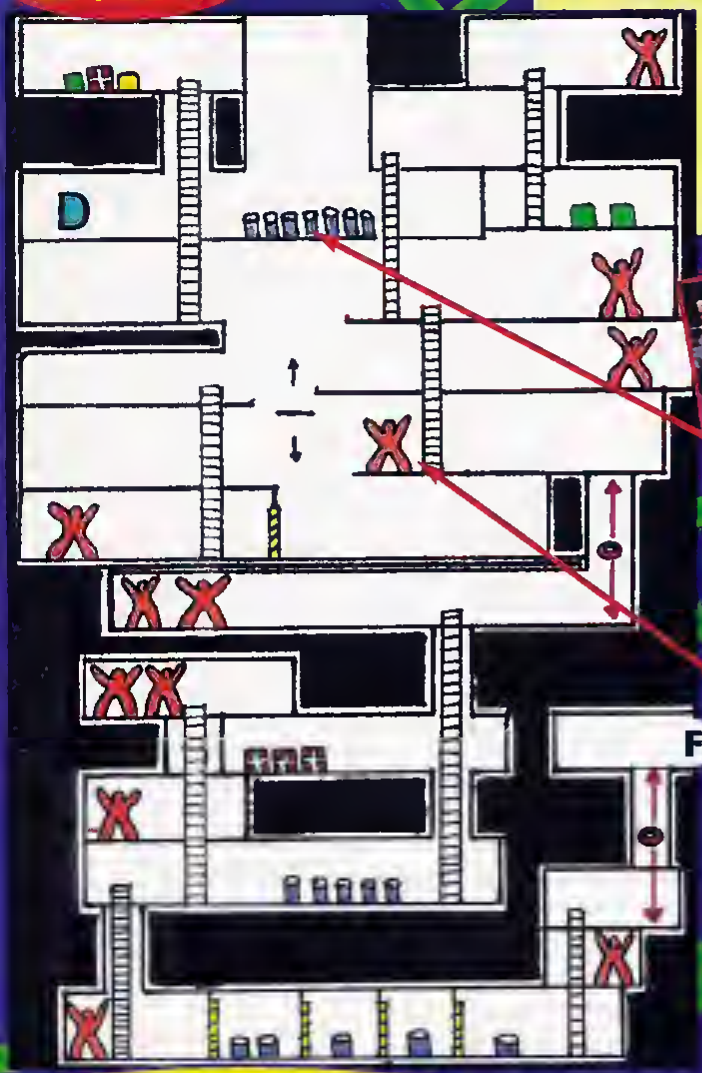
LEVEL 6

Ce sera l'un des plus grands stages que vous aurez à explorer, un vrai labyrinthe et le temps sera votre plus grand ennemi ! Douze prisonniers à délivrer, et une grande distance à parcourir. Surtout ne traînez pas, vous sentez déjà le souffle méphitique des aliens sur votre nuque !

Temps : 6 min – Prisonniers : 12



LEVEL 7

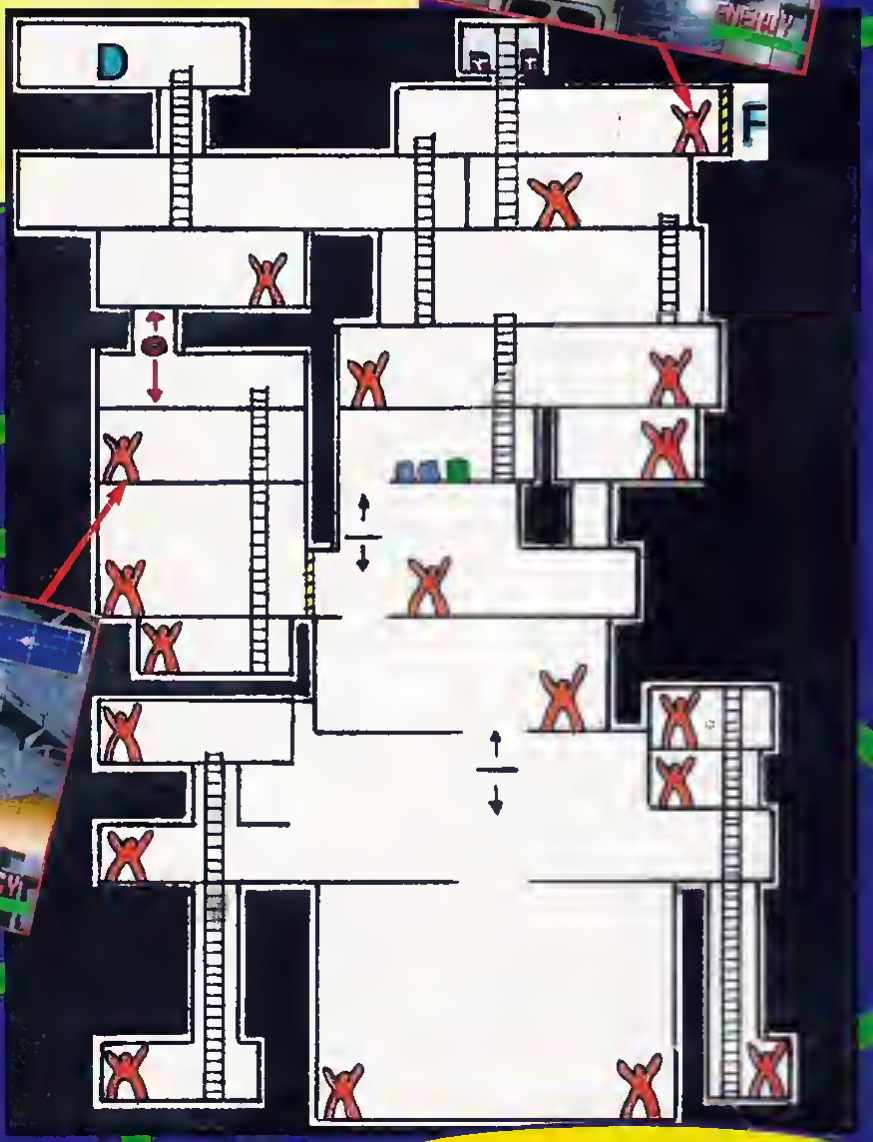


Douze pauvres êtres de chair et de sang attendent impatiemment votre aide. Un haut niveau que ce niveau sept, avec beaucoup d'échelles à emprunter et aussi quelques ascenseurs.

Temps : 6,30 min – Prisonniers : 12

LEVEL 8

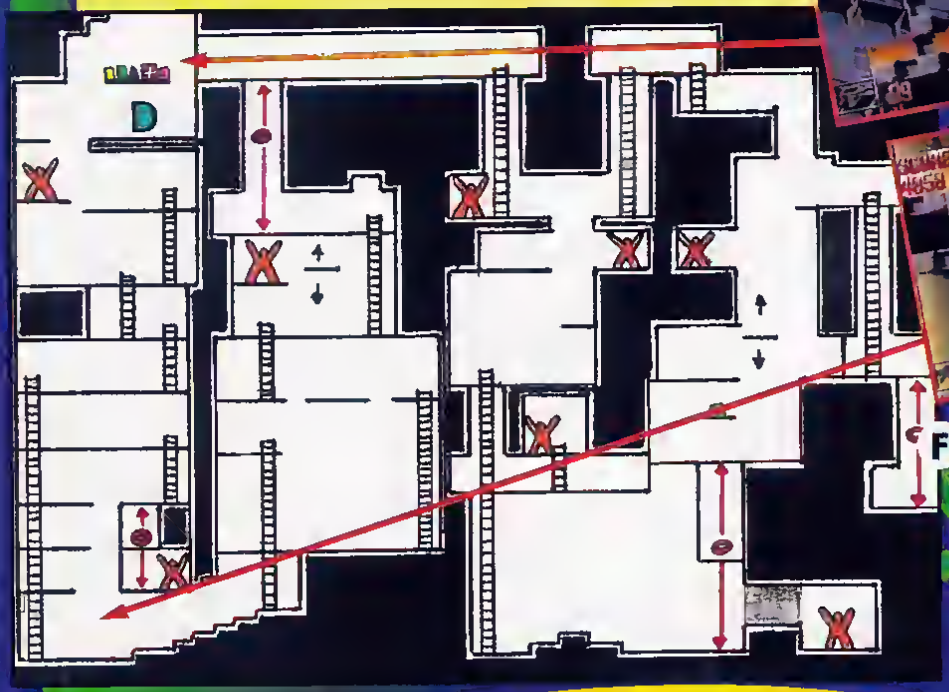
Alors là, les aliens ont fait très fort, ils ont capturé dix-neuf colons et, fait étrange, vous ne trouverez aucune de ces bêtes dans les parages. Mais ne croyez surtout pas que vous allez passer ce niveau aisément. Là encore, le temps sera votre pire ennemi !

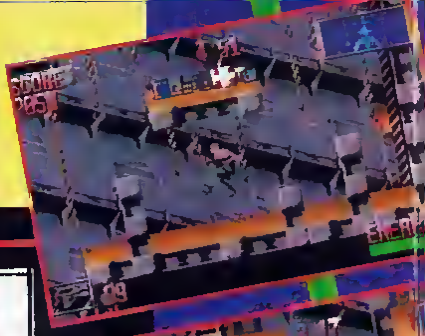


Temps : 7,30 min – Prisonniers : 19

LEVEL 9

Huit prisonniers à délivrer dont un caché dans un renfoncement de mur comme indiqué sur le plan. En plus du temps qui s'écoulera inexorablement, les aliens redoubleront de virulence à votre égard !

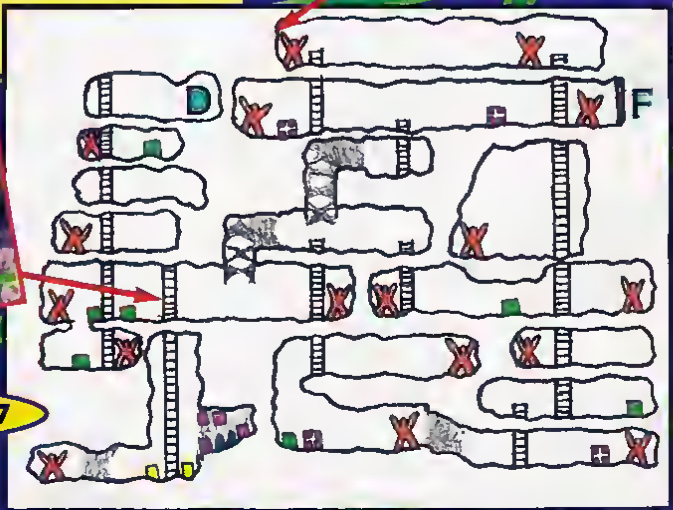




Temps : 5 min – Prisonniers : 8

LEVEL 11

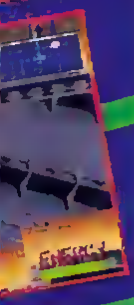
Dix-sept colons à délivrer, décidément il y en a partout ! Quand on vous dit que les aliens sont des personnages bizarrement organisés !

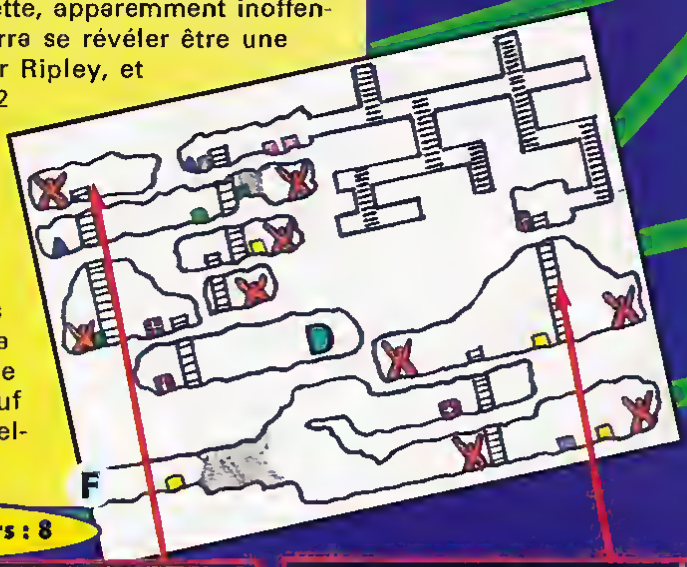


Temps : 8 min – Prisonniers : 17

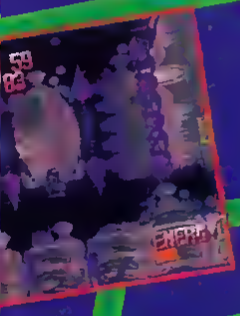
LEVEL 10

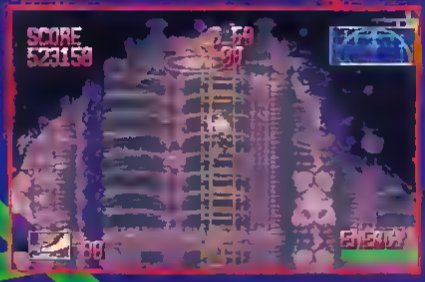
Vous arrivez dans l'antre des aliens, méfiez-vous de tout dans ce stage. La moindre petite gouttelette, apparemment inoffensive à première vue, pourra se révéler être une pluie d'acide mortel pour Ripley, et cela est vrai pour les 2 niveaux suivants ! Vous aurez à faire la différence entre des gouttes vertes et bleues, les bleues étant inoffensives et les vertes dangereuses... Levez donc les yeux, mais que tout cela ne vous empêche pas de penser à délivrer les neuf prisonniers qui vous appellent au secours !

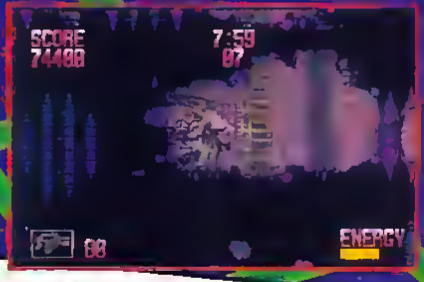




Temps : 5 min – Prisonniers : 8

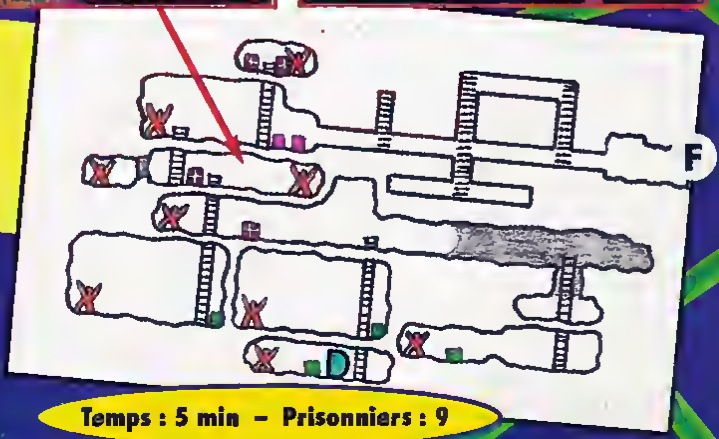






LEVEL 12

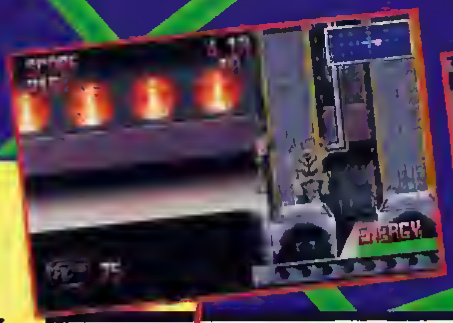
Neuf prisonniers et pas de gros ennuis dans ce stage. Question temps, vous en aurez bien assez, en revanche côté aliens, ce sera une autre paire de manches !

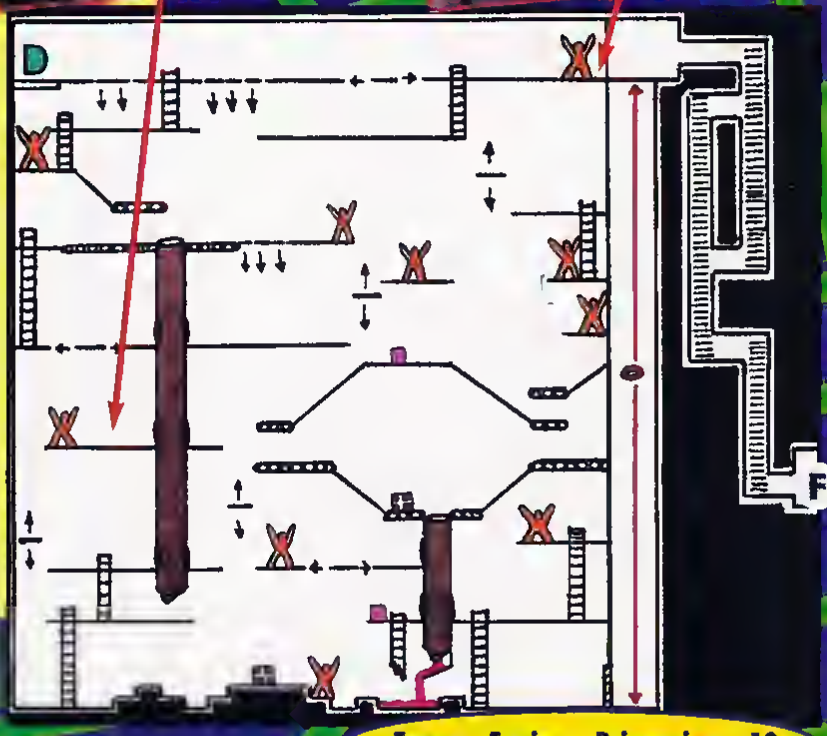


Temps : 5 min – Prisonniers : 9

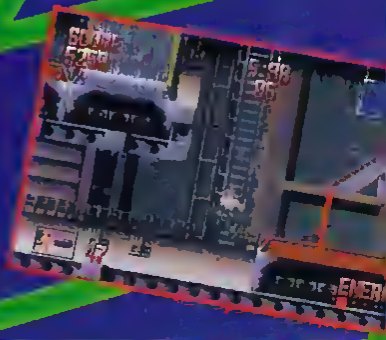
LEVEL 13

Là, les choses vont commencer à vraiment se corser... Vous devrez délivrer dix otages, mais un conseil : commencez par ceux qui se trouvent dans la partie supérieure car, si par malheur vous tombiez tout en bas du stage, vous seriez obligé de recommencer celui-ci ; de plus, vu la difficulté du jeu, vous n'avez pas vraiment intérêt à perdre des vies, non ?



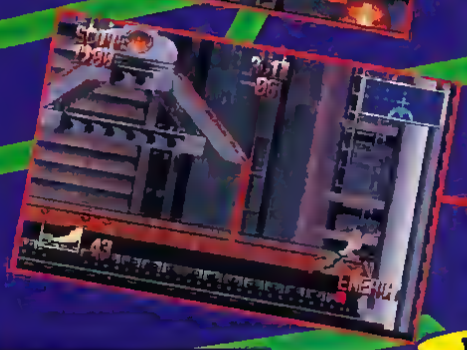


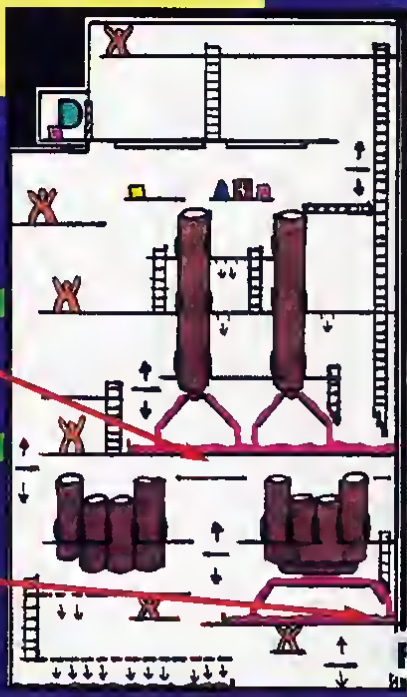
Temps : 5 min – Prisonniers : 10



LEVEL 14

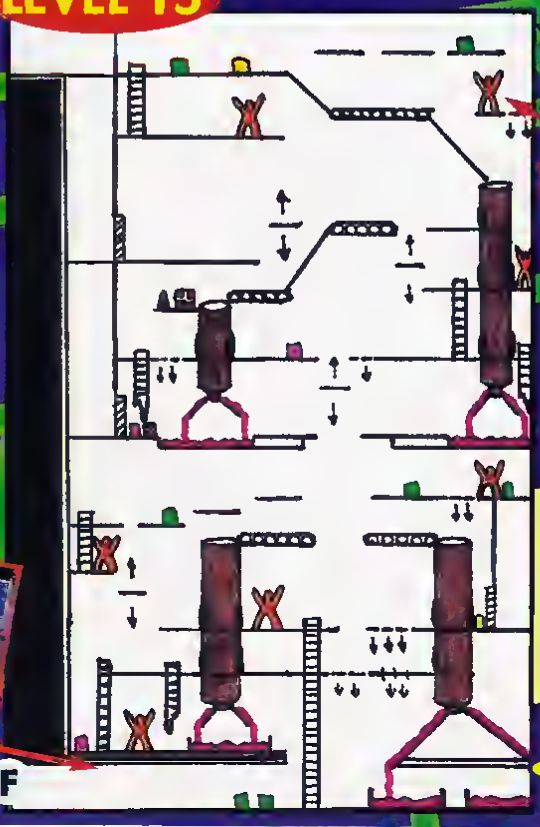
Cinq minutes, six prisonniers... une promenade !





Temps : 5 min – Prisonniers : 6

LEVEL 15

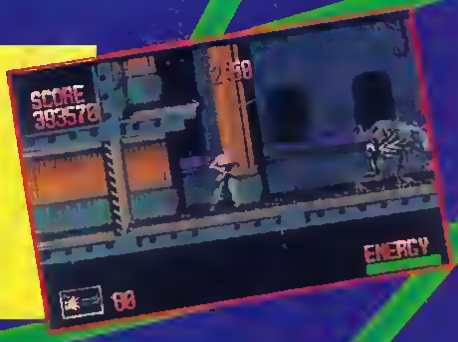


Le der des ders. Vous ne disposez que de huit minutes pour délivrer sept prisonniers et ce ne sera pas de trop pour finir ce stage, les aliens étant présents à chacun de vos pas !

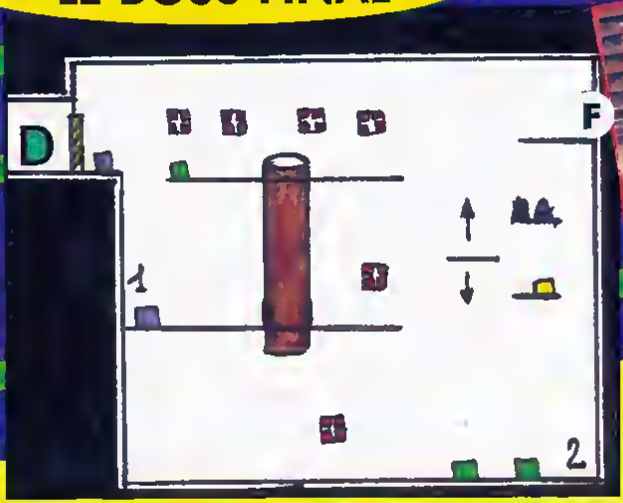
Temps : 8 min – Prisonniers : 7

LES DEUX PREMIERS BOSS

Voici le monstre qui apparaît après le quatrième et le huitième niveau.
Pour le battre, il vous suffit de rester à l'une des deux extrémités de l'écran et de tirer sur cette créature avec le lance-grenades. Il vous faudra tout de même aller au centre de l'écran récupérer les capsules de vie et les munitions qui tomberont du plafond.



LE BOSS FINAL



Deux immondes créatures vont essayer de vous barrer le chemin de la liberté, vous n'allez tout de même pas abandonner si près de la fin, allez, encore un dernier effort !
Pour battre la première de ces reines, placez-vous sur le chiffre 1, comme indiqué sur le plan et, dès que la première reine apparaît, déchargez-lui en pleine figure votre stock de bazooka. Une fois que vous l'aurez vaincue, placez-vous sur le chiffre 2 du plan, et lorsque la seconde reine apparaît, videz toutes vos munitions sur elle ! Si par malheur vous veniez à manquer d'énergie, cherchez dans ce stage et vous pourrez en collecter une dizaine.
Voilà, les deux monstres une fois vaincus, vous aurez l'extrême honneur de découvrir la fin de cette aventure !...

Temps : 3,30 min

Dossier réalisé par MANU, GREG, DAVID, Sigourney WEAVER, Ridley SCOTT et bien sûr les ALIENS !

JOUEZ-Y UNE FOIS ET VOUS Y REVIENDREZ!

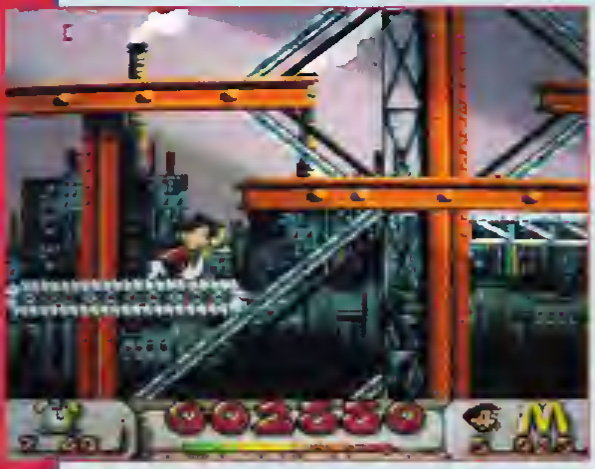
T2™ THE ARCADE GAME

LE NUMÉRO UN DES JEUX D'ARCADE. MAINTENANT SUR SEGA MEGADRIVE

Terminator, T2 Endoskeleton and Depiction of Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V. and used by Arena Entertainment under authorization. Sublicensed by Midway Manufacturing Company. The Arcade Game is a trademark of LJN. Ltd ©1992. LJN Ltd. All rights reserved

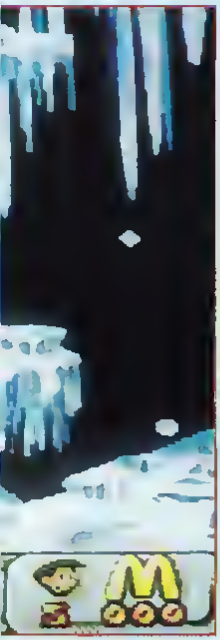
PREVIEW

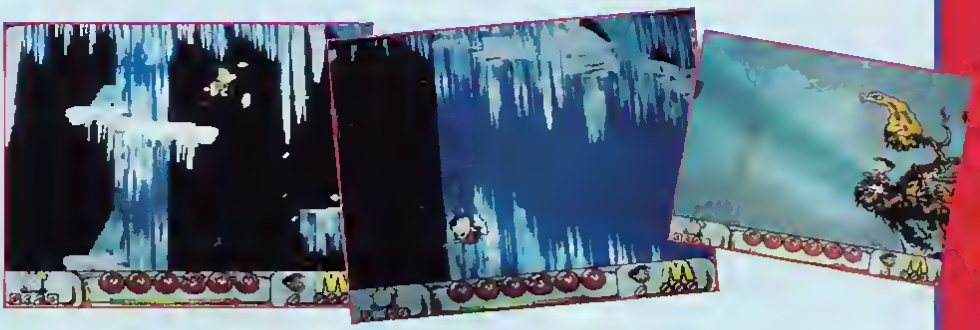
MEGA DRIVE



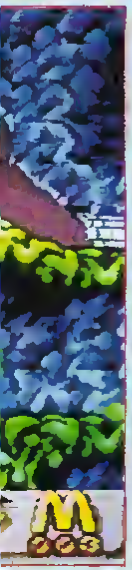
McDONALD'S

La Terre va mal ces temps-ci car elle est attaquée par les pollutions les plus diverses. Vous savez maintenant que l'on tue des dauphins en pêchant industriellement mais vous ne savez pas ce qui se passe dans notre atmosphère. Remarquez, il vaut mieux car ce n'est pas vraiment joja, elle fait vraiment la gueule l'atmosphère terrestre. Les gaz d'échappement des voitures, ajoutés aux fumées des usines, la rendent de plus en plus irrespirable. Je ne vous parle pas des marées noires en Écosse, ni des nitrates dans les sols ou du souffre dans l'air. Par contre, je peux vous parler, grâce à ce nouveau jeu en préparation chez Virgin Games, des tonnes d'ordures qui s'amoncellent dans nos décharges. Sponsorisé par la firme Mac Donald, MC Donald's Global Gladiators est quasiment terminé dans les cuisines de Virgin Games, et je peux vous dire que ce jeu était très attendu à la rédaction de Mega Force. Vous allez pouvoir jauer le rôle de Mick et Mack,





S GLOBAL GLADIATORS



deux jeunes garçons plutôt cools et pleins d'entrain. De l'entrain, il leur en faudra beaucoup car le monde de Global Gladiators est terriblement repoussant et plein de dangers. Composé de quatre mondes, chacun étant bâti sur trois niveaux, il va les faire voyager dans un univers peuplé de créatures horribles, issues des ordures ménagères.

Le premier monde est celui de Toxitown, une ville étouffée par des nuages de pollution. Vous devrez ensuite passer par The Artic, The Forest et The Slime. Que ce soit dans les glaces ou dans la forêt, les monstres vous attendent à tous les coins de collines pour vous cracher du liquide empoisonné. Les effets sont tellement bien réalisés que l'on ne peut s'empêcher de ressentir une impression de dégoût intense. Le personnage que l'on manie doit donc éviter les tirs ennemis et tous les "blobs" verdâtres qui évoluent dans le jeu. Le but est de détruire des machines et de tuer toutes les créatures qui vous empêchent de progresser. Le personnage peut aller à une vitesse impressionnante (presque aussi vite que Sonic), en sautant de plates-formes en rebords glissants. Des ressorts vous feront atteindre des "M" à récupérer pour gagner des points, et des pièges vous feront tomber pieds en avant dans des mares de boue immmonde et bouillonnante. Et tout cela n'est qu'une pré-version, on s'attend donc au pire lors de la sortie officielle !... Le jeu se déroulera en vue de profil, avec un scrolling multidirectionnel ultra-fluide. Les couleurs s'annoncent comme superbes et nombreuses. Il ne reste plus qu'à rêver aux décharges publiques et à la mission qui attend Mick et Mack, les gladiateurs de l'âge de la pollution !

ÉDITEUR : VIRGIN GAMES

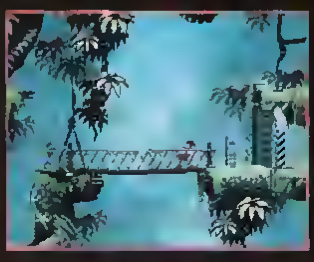
PREVIEW

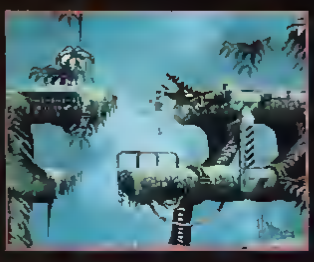
MEGA DRIVE

FLASH

Pour ce début d'année 93, attendez-vous à voir du sensationnel sur votre Megadrive ! Flash Back va véritablement révolutionner toute votre logithèque, et vous ne pourrez plus vous passer de ce soft exceptionnel qui ne devrait pas tarder à arriver. Dans la lignée des films comme Total Recall, Running Man, Terminator et d'autres, découvrez un grand jeu d'action tout simplement époustouflant. Les clins d'œil aux films sus-nommés sont nombreux, et les fans de science-fiction devraient trouver là leur bonheur.

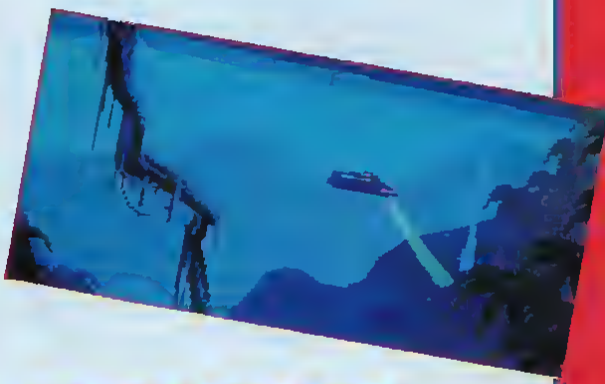
Toute cette histoire commence bien mystérieusement... Après une petite introduction très cinématographique, vous vous retrouvez en pleine jungle, évanoui. Durant cette intro, le joueur a pu voir le personnage qu'il interprétera, poursuivi par deux hommes armés et chevauchant une moto volante, qui finit par s'écraser dans cette même jungle où on le retrouve, après une course-poursuite pimentée d'un bon de fusillade. De quoi vous mettre en condition pour une aventure comme vous n'en avez encore jamais vue sur console, notamment en traversant des niveaux aux décors futuristes incroyables. Votre but ? Il ne vous est pas encore vraiment dévoilé. À peine réveillé, vous vous retrouvez dans un endroit inconnu, en ayant perdu la notion du temps et même oublié jusqu'à votre propre identité ! Nous voilà, de prime abord, dans le flou artistique le plus total. Après seulement quelques minutes de jeu, vous trouverez un holocube qui vous donnera de précieux renseignements. Et dans cet holocube, vous allez vous parler à vous-même ! Incroyable, et Total Recall n'est pas loin ! Pour plus de simplicité, tous les textes apparaissant à l'écran pourront être soit en anglais, soit en français. Inutile, donc, de jouer avec le dictionnaire à portée de main ! Une fois cette étape passée, les choses sérieuses vont commencer. Vous dirigerez le héros de cette histoire au travers d'un grand nombre de niveaux où il faudra à chaque fois résoudre diverses énigmes. Ces énigmes se présenteront sous des formes variables : comment ouvrir cette porte, comment passer ce gouffre, comment actionner cet ascenseur,





comment passer sans declencher le piege... Vous voyez, vous n'avez pas fini de vous poser des questions !
Bénéficiant d'une animation d'une totale perfection, et d'un realisme saisissant, le sprite principal traversera des dizaines d'écrans, tantôt sautant, courant, se roulant sur le sol puis tirant instantanément (vous aurez droit alors à l'impact de la balle, et à la douille sortant de l'arme !), grimpant, descendant une corniche, marchant au pas, l'arme en main... Le realisme atteint un niveau encore inegale à ce jour sur la Megadrive.

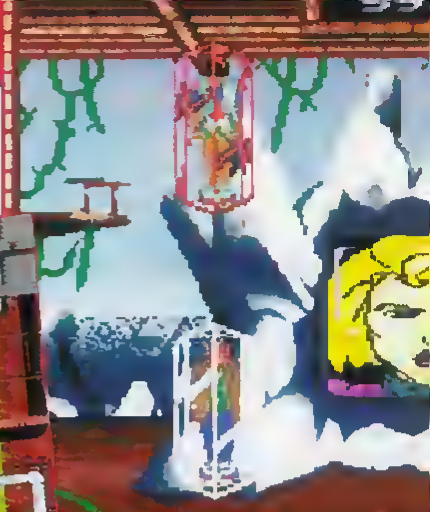
Flash Back est aux jeux vidéos ce que peuvent être un Total Recall ou un Running Man au cinema, un grand spectacle dont on ressort complètement "tourneboulé" !
ÉDITEUR : OELPHINE SOFTWARE/ US GOLD



SHBACK

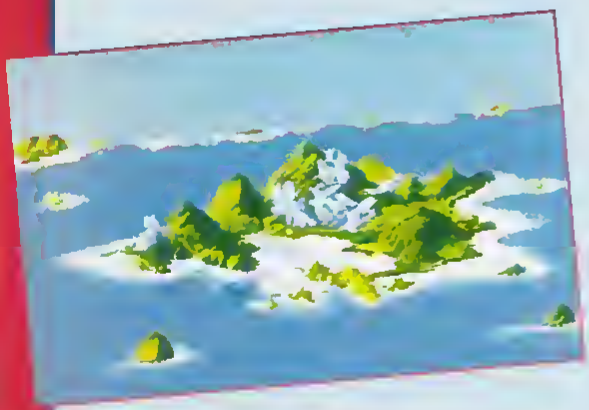
PREVIEW

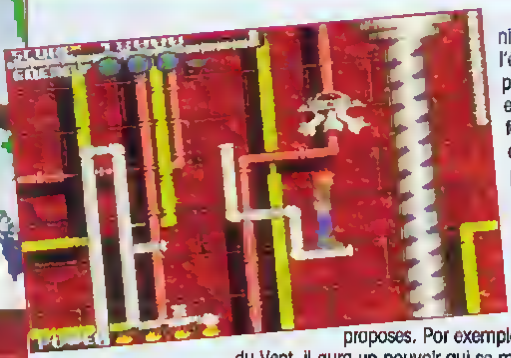
MEGA DRIVE



CAP PLA

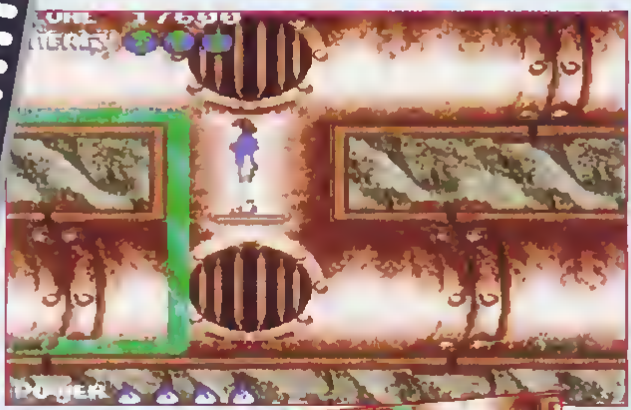
Vous avez sûrement vu, au cours de vos séjours clandestins dans un fauteuil confortable devant votre télé en revenant du bahut avec un bol de cacahuètes, un dessin animé du nom de "Captain Planète et les planétaires". Eh bien il faut croire que certains n'en ont vraiment pas eu assez, et ils remettent ça sur Megadrive. En effet, aux États-Unis, l'écologie occupe désormais une place de choix, et il est vrai que cela devient un sujet de préoccupation mondiale, au point de se répercuter surtout sur les jeunes qui sont quelque peu soucieux de leur avenir sur notre chère terre plutôt malade aujourd'hui. Mais heureusement qu'arrive notre sauveur à tous, qui n'est autre que Captain Planet et ses fidèles acolytes, les "planétaires". Vous devez choisir l'un de ces planétaires et il faut savoir que chacun d'entre eux a en charge l'un des éléments naturels de base, c'est-à-dire l'Eau, l'Air, la Terre et le Feu. Ainsi, si vous choisissez, par exemple, le planétaire de l'Eau, vous devrez lutter contre une pollution qui se manifeste sous la forme d'un torrent liquide, qui semble être "légèrement" radioactif vu sa couleur verdâtre ! Donc, pour chacune des situations qui sera bien évidemment différente selon le "Planet'truc" que vous avez choisi, vous aurez la charge de chercher, et si possible de trouver (ce serait quand même mieux !), la cause de la pollution et ensuite de l'éliminer. Ce jeu semble assez bien conçu car il ne suffit pas de foncer comme n'importe quel militant enragé. En fait, il va falloir vous creuser un peu les méninges pour découvrir le moyen de contrecarrer l'action nocive des pollueurs... Et en cas d'abus, voilà une bonne migraine en perspective pour certains ! Votre seule arme est une bague, comme dans le dessin animé. Votre

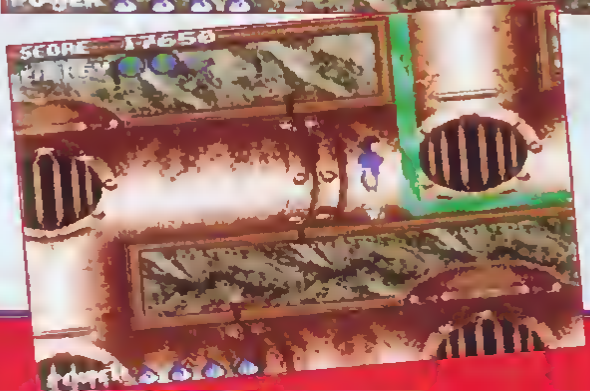




niveau de vie est matérialisé à l'écran por quatre petites planètes, qui s'affaissent au fur et a mesure que vous vous faites toucher. De plus, vous avez à votre disposition un pouvoir spécial qui est, lui aussi, limité. Ce pouvoir dépend du personnage que vous contrôlez, donc du scenario que vous avez choisi parmi les quatre qui vous sont si gentiment proposes. Por exemple, si vous prenez le planétaire du Vent, il aura un pouvoir qui se manifeste por une mini tornade. Sachez qu'à la fin de chaque scénario, vous aurez évidemment à combattre un gros Boss, qui est bien entendu à l'origine de la pollution que vous traquez sans répit à travers le monde, amen !
Et je peux même vous dire que vous allez devoir vous creuser la cafetiere pour les rayer de la carte. Mais je ne vous en dis pas plus pour l'instant car ce n'est encore qu'une preview et ce serait dommage de vous gâcher le plaisir d'un prochain test complet et plein de bonnes surprises.
Par contre, pour en revenir à l'écologie, il est vrai que l'on verra de plus en plus de jeux comme Ecco le dauphin et celui-ci. En effet, Sega a compris que les problèmes d'écologie deviennent une preoccupation majeure pour les jeunes Segamaniaques, et pour tous les autres egalement. Et comme nos amis de chez Sega aiment bien repondre à vos inquiétudes, ils nous font le plaisir de concevoir des jeux qui s'annoncent particulièrement excellents comme "Captain Planet". Mais bien entendu, attendons d'avoir entre les mains une version finale pour pouvoir juger véritablement de la qualité de ce deuxième jeu "ecolo" sur Megadrive.

ÉDITEUR : SEGA





En Détresse...

Hello !

Un petit mot d'intro pour vous rappeler le principe général de notre rubrique "En détresse", qui bénéficie ce mois-ci d'un petit coup de "lifting". Cette rubrique est la vôtre, chers lecteurs (et lectrices !), c'est-à-dire qu'elle est la "tribune" de tous vos problèmes et de toutes vos difficultés, quels qu'ils soient et tels que vous les rencontrez au cours de vos heures acharnées de jeu non-stop. Rien de plus frustant que d'être coincé sans un jeu à un moment quelconque et de recommencer x fois le même manip sans résultat, non ?! Dans un tel cas, et lorsque notre cher magazine ne pas su répondre par ailleurs à votre problème (Mégadossier, Astuces de Maître Sega, etc.), vous prenez une feuille de papier, vous indiquez clairement le jeu et la console "incriminés" et vous formulez votre question qui sera publiée ici, en n'oubliant pas de bien donner tous les éléments nécessaires à la bonne compréhension de votre problème (niveau, type de boss, etc.). Il se trouve peut-être de bonnes âmes, des fanatiques, des passionnés, des grands cœurs, bref des gens sympas, qui eux connaissent la réponse ou la solution, et ceux-ci vous répondent par l'intermédiaire de cette rubrique, 1 ou 2 numéros plus tard. Ces derniers ne doivent surtout pas oublier d'indiquer le numéro de la question à laquelle ils ont choisi de répondre, et hop !, le tour est joué, les lecteurs parlent aux lecteurs ! N'oubliez pas notre adresse complète : MEGA FORCE, "EN DÉTRESSE", 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN Cédex. Merci à toutes et à tous !

Les réponses...

GOLDEN AXE (MASTER SYSTEM)

Combien y-a-t-il de Continues ? Sébastien.

Normalement, il n'y a qu'un seul continue, mais grâce à une astuce, tu peux en avoir un second .. Quand "Game Over s'affiche, appuie sur le bouton 1 et sur la direction "haut" en même temps pour en profiter

Nyarlathotep.

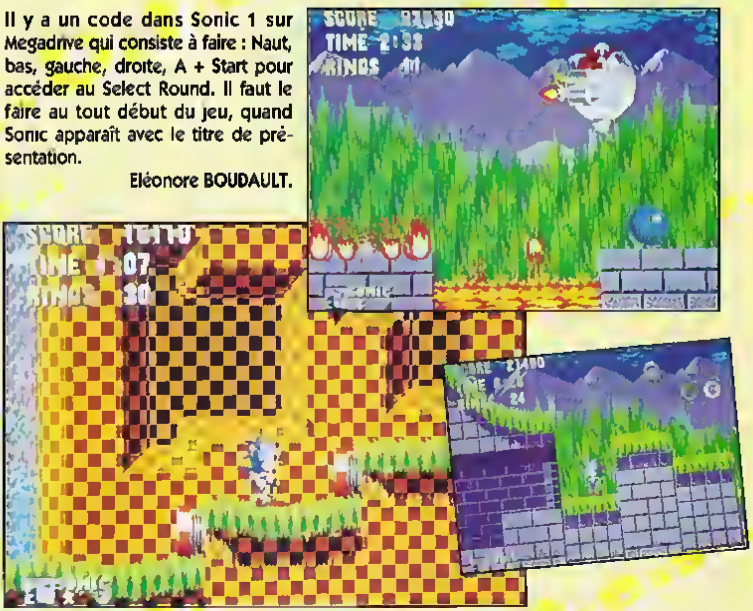
SONIC (MEGADRIVE)

À quel moment précis faut-il faire le code Haut, Bas, Gauche, Droite, A + Start, pour arriver au Select Round ? Est-ce au moins le bon code ? Merci d'avance.

"Le P'tit Chauve".

Il y a un code dans Sonic 1 sur Megadrive qui consiste à faire : Naut, bas, gauche, droite, A + Start pour accéder au Select Round. Il faut le faire au tout début du jeu, quand Sonic apparaît avec le titre de présentation.

Eléonore BOUDAULT.



PENGO (GAME GEAR)

Je n'arrive pas à finir Pengo sur GameGear. Y-a-t-il des codes pour le finir ?
Bérenger DELACOTTE.

Salut Bérenger ! Oui, il existe un code qui t'aidera à finir ce jeu. À la page de présentation, fais : Haut, 1, 2 et Start simultanément et tu te retrouveras au Round 16 avec 7 vies ! Sympa, non ?

Le MégaBoy masqué.

WONDERBOY 3 (MASTER SYSTEM)

J'ai WonderBoy 3 sur Master System et je n'arrive pas à passer le monde du piranha. Alors, dites-moi quoi faire, SVP !
Davy LONDET.

Salut David ! J'ai trois solutions pour résoudre ton problème :
– Voici le code de l'homme lion, le personnage suivant l'homme piranha :
TKC3 YTW PDPF R7A
– Ou le code pour être en WonderBoy :
WE5T ONE 0000 000
– Ou bien alors, regarde la démo, à un moment WonderBoy casse un bloc duquel apparaît un point d'interrogation. Dans ta partie, fais de même, prends le point d'interrogation et alors une porte apparaîtra. À l'intérieur de la pièce que renferme la porte, il y a une salle de transformation, transforme-toi en souris. Va au bout du monde des souris et achète de la "médecine". Tu seras alors rechargé pour le monde du piranha.
PS. Tu peux te procurer la solution complète de WonderBoy 3 dans MegaForce 1 et 2.

Le MégaBoy masqué.

SHINING IN THE DARKNESS (MEGADRIVE)

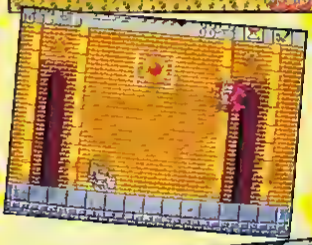
Au secours ! J'ai un problème dans Shining in the Darkness. J'aimerais savoir les plans de toutes les caves du jeu, où trouver la clef qui ouvre la porte de fer. Comment ouvrir le mur rouge (une fois qu'on a tué le mur) ? À quoi sert la "mithril" or ? Merci d'avance !
Virgile COUZARD.

Bonjour ! Tout d'abord, pour les plans, il y en a trop et cela prendrait trop de place de les passer dans le journal (à moins d'un "mégadossier" !). Cependant, il est facile de se les constituer en utilisant le sort "view" de Pyra et en recopiant le dessin sur une feuille quadrillée. Le mur rouge : on ne le "tue pas", on y entre une fois que l'on a parcouru le niveau. La porte de bronze (et non en fer) s'ouvre avec la "Dwarf key" que le roi vous donne en échange de la "Royal Tiara" obtenue en tuant le "Kaisercrab". Le "Mithril Ore" est un minerai qui sert plus tard dans le jeu (on en trouve 5 en tout) pour se faire fabriquer des armes ou des armures auprès du "Trader", dont la tente est fermée au début (à côté de l'auberge). Pour sortir de la "Cave of Wisdom", il faut se laisser tomber dans une trappe au centre d'une salle formant un cul-de-sac. Cela amène à un escalier qui débouche sur la deuxième partie du jeu, et le "Trial" n'est pas loin. Pour le "Water Spirit" enfin, c'est un bénitier lumineux qui se trouve au Sud-Ouest du niveau 5 du Labyrinthe. Il faut y utiliser le "Vial of Tears" qui a été réuni par le conseiller du roi une fois que l'on a tué Mordred au niveau 4 et libéré la Princesse (aller au château pour cela). Cela transformera le héros en "Shining Knight" et remontera tous les points de magie et de santé. Il n'y a pas besoin d'attendre un niveau d'expérience spécifique. Voilà, j'espère ne pas avoir été trop long mais il y avait beaucoup de questions et c'est un super jeu !

Le Goupil.

WONDERBOY IN MONSTER LAND (MASTER SYSTEM)

Dans Wonderboy in Monster Land sur Master System, une fois que je les ai achetées, comment utiliser les bottes ailées ? Ludovic.

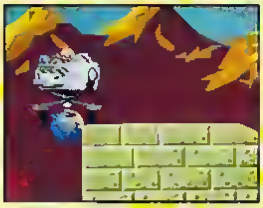


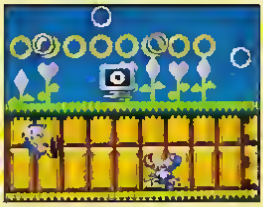
Pour utiliser les bottes ailées, il faut sauter et rester appuyer sur la touche de saut. Pour la soluce complète de Wonderboy 2, voir MegaForce n°4.

Le MegaBoy Masqué.

SONIC 2 (GAME GEAR)

Cela fait une semaine que j'essaye, en vain, de passer le dernier acte de l'Underground Zone, mais la boule rebondissante qui sort de l'écran m'écrabouille à chaque fois...Si quelqu'un pouvait me donner une astuce...Merci d'avance ! Bob.





Pour arriver à la fin de cet acte, il faut attendre le dernier moment pour sauter au-dessus de la boule et elle ira sur le monstre et le tuera. Il faut recommencer 5 fois.

Thomas PANNEKOUCHE.

KID CHAMELEON (MEGADRIVE)

Existe-t-il un moyen d'être invincible ou d'accéder au dernier stage? Ou encore de choisir son stage dans Kid Chameleon ?

Il existe un code pour aller au dernier monde (Plethora). Dans le stage "Blue Lake Woods 2", ne prends pas la rangée de "P" au-dessus du chemin plat terminé par le drapeau. Saute dessus et rebondis de "P" en "P". Sur celui de droite, rampe vers la droite en maintenant A+B+C enfoncés. L'écran s'effacera et tu seras au Boss final.

Lionel GENDRE.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (MASTER SYSTEM)

1 – Je viens écrit à propos d'Alex Kidd in Miracle World. En effet, lorsque j'arrive au bout du château, je me trouve en face d'un vilain gros monstre : Jomken le Grand, mais comment dois-je faire pour le tuer ? Réponds-moi vite ! Rachid.

2 – Dans Alex Kidd 1, dans la dernière salle du dernier monde, il y a un code que j'active, mais après, rien ne se passe. Que faut-il faire ?

3 – Dans le jeu Alex Kidd in Miracle World, combien de temps dure la canne ? Je n'arrive pas à passer la forêt. Comment faire ? David.

1 – Pour tuer Jomken, tu dois te mettre en face de lui (en évitant ses boules) et sauter pour le toucher à sa corne. Quand tu es en face de lui, les boules ne t'atteignent plus.

Martine BRICLOT.

2 – Bonjour à toi, Mr (ou Mme) Question. Après avoir fait le code (soleil, vague, lune, étoile, soleil, lune, vague, poisson, étoile, poisson), une couronne apparaît en haut à gauche de l'écran. Prends-la et tu auras fini le jeu.

Le MegaBoy Masqué.

3 – David, la canne de vol dure, hélas, très peu de temps. Pour passer la forêt, je te conseille la moto.. Si tu vas vite et que tu sautes au bon moment, tu arriveras à l'ours de fin de niveau sans aucun problème (ours que tu tueras avec l'onde de choc).

NYARLATNOTEP

SHINOBI (MASTER SYSTEM)

J'aimerais bien savoir s'il y a une option pour pouvoir continuer après notre mort, mais surtout si l'on peut, au début du jeu, choisir le monde où l'on veut aller. Si tu ne me réponds pas, cela veut dire que ton magazine est truqué !

Anonyme, ami de Sonic.

Anonyme, pour continuer aprés ta mort, je ne sais pas, par contre, pour choisir ton niveau, voici ce qu'il faut faire : dès que les yeux du ninja apparaissent à la page de présentation, appuie sur Haut et le bouton 2. Un écran noir où sera inscrit M1S1 apparaîtra. Change les numéros avec Haut ou Bas.

Ludo, le Seganinja.

CHUCK ROCK (GAME GEAR)

Dans Chuck Rock, je n'arrive pas à battre le grand mammouth au 4ème round... N'y-a-t-il pas de vies infinies ? Merci.

Mauricette.

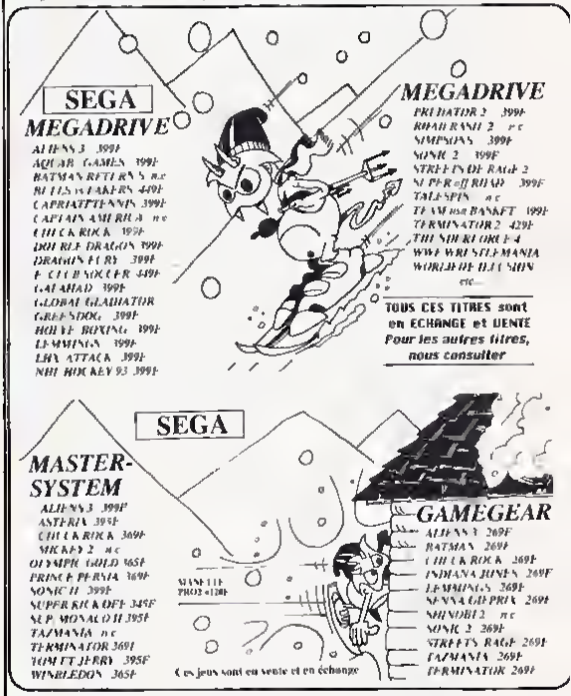
Hello Mauricette ! Il n'y a pas de vies infinies pour Chuck Rock. Pour tuer ce mammouth, une seule tactique : il saute une fois quand il met sa trompe dans la neige, précipitez-vous sur lui, il lancera des boules de neige en l'air, et quand, à ce moment-là, il sautera, profitez-en pour lui décocher un magistral coup de pied dans les nannes. Après cela, dirigez-vous immédiatement vers la gauche, les boules de neige tomberont à côté de vous sans vous toucher, puis il vous aspirera : si vous êtes bien au bord de l'écran à gauche, il ne pourra pas vous enserrer dans sa trompe, et il recommencera à nouveau son attaque. Une dizaine de coups dans les nannes et il ira voir ailleurs si le temps est plus clément !

Le MegaBoy Masqué.

CHANGEZ DE JEU !!!

100F MEGADRIVE 80F MASTER-SYSTEM, GAMEGEAR

Pour 100F ou 80F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte



ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à **PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.:61.23.48.02**

Nom Téléphone:

Adresse:

ci-joint mon règlement - Chèque - Mandat - Contre-remboursement (+35F)	Commande	Prix	Retour	Ecart
	Modèle de console envoi sous 48 h + frais de port 20F jeu 80F console TOTAL		ECHANGE : 100F ou 80F par jeu	

TELEPHONER pour les DISPONIBILITES

Des Questions !

GAME GEAR

N°14001
PRINCE OF PERSIA

Dans Prince of Persia sur Game Gear, comment faire pour passer le 4ème Level. Y-a-t-il des codes pour des vies infinies et pour finir ce jeu. Merci d'avance.

François.

N°14002
CHUCK ROCK

Aidez-moi, je n'arrive pas à me débarrasser de l'énorme mammouth au troisième niveau, au secours !

Une Segamaniaque.

MASTER SYSTEM

N°14003
SONIC

Salut Sonic ! Jusqu'à aujourd'hui j'ai hésité à t'écrire, la timidité peut-être ! Voilà, je vais t'expliquer mon problème. Depuis des semaines, j'essaye de terminer, sur ma Master System, le tableau 5/2 du Scrap Grain. Je me retrouve coincé entre deux barrières. Certes il y a un bouton, mais il ouvre les 2 barrières, mais pas en même temps, et je n'arrive pas à trouver de solution pour sortir. Mais encore, j'aimerais te dire bravo pour Sonic 2, j'espère pouvoir me le procurer bientôt.

Joséphine CACH.

N°14004
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Je voudrais savoir si vous pourriez m'aider dans le jeu "Alex Kidd in Miracle World" car tout à la fin du jeu, quand j'ai fait le code et que la couronne apparaît au-dessus, je voudrais savoir comment il faut faire pour l'attraper car il y a des pics au-dessus et à chaque fois qu'on les touche je perds et je n'arrive pas à avoir la fin s'il y en a une. Car, normalement, à la fin du jeu il doit y avoir marqué "The End". Merci d'avance.

Philippe BIERCE.

N°14005
SONIC 2

Comment fait-on pour passer l'acte 1 du stage 2 avec le deltaplane ? Je n'y arrive pas !!! Dépêchez-vous, vite, ou alors je vais tout casser !

David BEDLE.

N°14006
BUBBLE BOBBLE

Moi, Jean-François, je suis presque maître de Bubble Bobble, je dis bien presque car je ne sais pas comment obtenir le miroir sacré vert, ni comment déchiffrer puis entrer les codes des pièces secrètes. Qui m'aidera ?

Jean-François PESLHERBE.

N°14007
SPIDERMAN

Après l'homme-lézard, j'essaye de prendre la clef, mais dans la pièce où elle se trouve, je perds le peu de vie qu'il me reste avant d'en sortir. Comment tuer l'homme-lézard sans perdre un maximum de vie ? Et comment prendre la clef et quitter la pièce où elle se trouve sans mourir ?

Rémi COUSIN.

MEGADRIVE

N°14008
SONIC 2

Je voudrais savoir s'il y a un code pour arriver directement à n'importe quel niveau sur Sonic 2 ?

Julien SARTHOU.

N°14009
SHADOW DANCER

Existe-t-il un Select Round ou un code pour avoir des vies infinies pour ce jeu ?

Clément GERARD.

N°14010
GOLDEN AXE

Comment fait-on pour garder une magie au maximum pendant tout le jeu ?

David DETIEGE.

N°14011
LOTUS TURBO CHALLENGE

Je suis bloquée sur la cartouche "Lotus Turbo Challenge". Dur, dur de passer les niveaux et d'arriver à obtenir les mots de passe. Serait-il possible d'obtenir un capital temps supplémentaire pour passer les contrôles ? D'avance merci.

Dany.

N°14012
WONDERBOY 5

J'ai un problème à Wonderboy 5, je n'arrive pas à battre le boss qui, quand on le tue, change de tête. Aidez-moi !

Joan NOLKA.

N°14013
SPIDERMAN

Sur "Spiderman", je suis en détresse car lorsque que je suis dans Central-Parc, un gorille surgit et là je me fais tuer. Que dois-je faire ?

Ben FRICOT.

N°14014
WORLD OF ILLUSION

Dans le 5ème monde, à deux joueurs, comment ouvrir les portes après avoir pressé les dés ? S'il vous plaît, aidez-moi, avec mon père, nous craquons ! Merci d'avance.

Olivier CASTILLO.

N°14015
STREETS OF RAGE

Dans le n° 8 Juillet/Août, j'ai vu que nous pouvons vous écrire pour avoir des astuces. Moi, c'est pour savoir comment battre les Boss des 2ème et 4ème niveaux dans Streets of Rage ?

Clément GABY.

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 45F.

OUI Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE.
En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F.
Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 285F au lieu de 330F.
Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20 ou 45F.
Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 100, avenue du Général Leclerc • 93500 Pantin.

☐ **Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.**
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ **Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.**
285F pour la France métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

.....

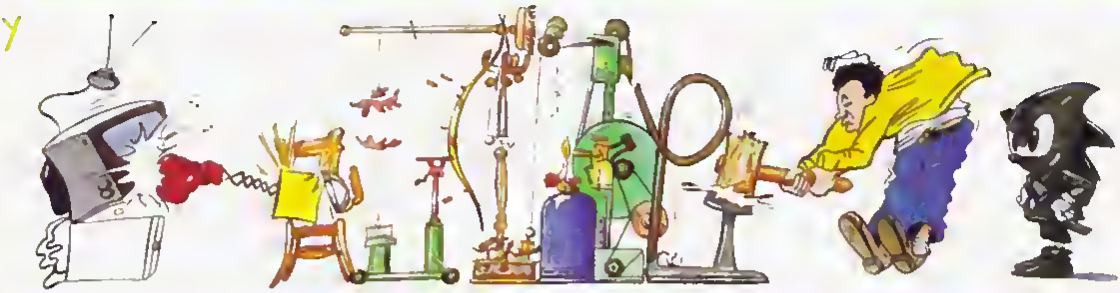
CP : ..... **Ville :** .....

Pays : .....

Tél. : ..... **Age :** .....

J'ai une ☐ **• Master System** ☐ **• Megadrive** ☐ **• Game Gear**

LES SECRETS DE MAITRE SEGA



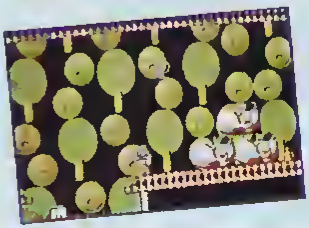
Maître Sega est très très fort, et chaque mois, il nous faut profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante : MEGA FORCE, "Maitre Sega", 100 avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN Cedex.
Si votre astuce est originale, et surtout si elle est juste, c'est-à-dire qu'elle fonctionne, vous aurez une chance d'être publié et de gagner ainsi l'un des nombreux cadeaux !

JAMES POND II : ROBOCOD

• Dans le monde du pain d'épice où il y a le "Exit" allumé, ne le prenez pas. Sautez sur l'ascenseur (le triangle) et dès que celui-ci s'arrête, sautez en l'air, dans le vide, et vous arriverez sur un autre ascenseur qui est invisible.
• Dans le monde des souterrains, le long du grand couloir qui monte et qui descend (deuxième partie), à la jonction de celles-ci, sautez en l'air et vous pourrez entrer dans des salles secrètes.

• Pour gagner facilement des vies, il suffit d'aller au quatrième niveau, au niveau du pain d'épice, jusqu'à la quatrième barre de chocolat qui décrit un cercle : sautez dessus, dès qu'elle a fait pratiquement un quart de cercle, laissez-vous tomber sur une autre barre de chocolat, allez à droite, prenez les Bonus (attention, il y a une armure dans le glaçon avec le pingouin), parmi eux, il y a une croix dorée, remontez et allez prendre le cigare de sortie qui vous ramène au début du niveau. Il n'y a plus qu'à répéter l'opération et à chaque fois que vous prendrez la croix dorée, vous gagnerez une vie.

• Au lieu d'être obligé de sauter de choux à la crème en choux à la crème au niveau des pâtisseries, vous pouvez éviter ce long périple. Simplement, avant de commencer l'ascension, allez le plus possible à droite, laissez-vous tomber sur le rebord droit du dernier gâteau d'anniversaire. Agitez-vous dans tous le sens et vous découvrirez une magnifique paire d'ailes. Avec celle-ci, il n'y a plus aucun problème pour aller jusqu'en haut !



GORGE Patrick,
CORITON Bruno,
JACAPIN Jeremy
ont gagné
le tee-shirt SONIC !

PUTT AND PUTTER

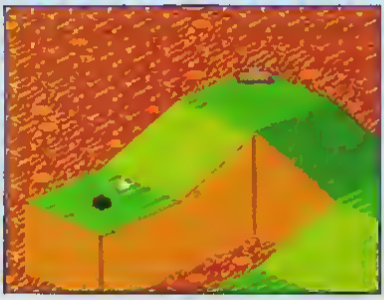
• Voici les codes en Mode "Beginner" :

Trou 4	:	HKDKI
Trou 7	:	QAOAP
Trou 10	:	BKJKH
Trou 13	:	HKMKH
Trou 16	:	OAZAO

• Voici les codes en Mode "Master".

Trou 4	:	LLDKJ
Trou 7	:	FLGKL
Trou 10	:	MBTAZ
Trou 13	:	OBWAQ
Trou 16	:	SBZAD

Une fois que vous aurez passé le trou 18, vous pourrez admirer la fin du jeu. Il n'y a pas de code qui permette d'aller directement aux trous 17 et 18.



PEIXOTO José a gagné la trousse SONIC !

ROAD RASH

Pour récupérer les matraques de vos adversaires, approchez-vous de l'ennemi. Restez quelques secondes en collant à lui, il finira par sortir sa matraque. Il ne vous reste plus qu'à lui donner un coup de poing et vous récupèrerez sa matraque.

Voici la liste, par niveaux, des adversaires qui détiennent une matraque :

• Niveau 1 : Biff, Viperdread, Hammer.

• Niveau 2 : Biff, Viper, Dread et Hoghide.

• Niveau 3 : Otis, Dread, Biff, Viper, Hoghide, Zipy.

• Niveau 4 : Otis, Biff, Viper, Luna, Hoghide, Zipy, Helldog.

GAUTRIAUD Thomas a gagné la casquette SONIC !

E-SWAT

Au deuxième tableau, mettez-vous sur la deuxième montée puis montez sans arrêter de tirer vers le haut, et au deuxième engin tué, vous aurez une vie.

Maître SEGA

SUMMER GAMES

Saut à la perche :
À partir de 5,80 mètres, il est facile de passer sous la barre. Prenez "Low Pole" et plantez la perche le plus loin possible du tapis. Et c'est comptabilisé comme un bon essai... !

100 mètres Dash :
Pour courir à la vitesse d'une fusée, prenez un briquet et enroulez-le dans un mouchoir. Actionnez ensuite l'objet confectionné de gauche à droite sur les boutons 1 et 2 le plus rapidement possible. Cette technique est aussi efficace pour le 100 mètres nage (épreuve 5).

Gymnastique :
Appuyez sur le bouton 1 pour faire partir la gymnaste. Au milieu du tapis, appuyez de nouveau sur le même bouton et sur la direction gauche. Lorsqu'elle atteint le cheval d'arçon, attendez une seconde avant d'appuyer une nouvelle fois sur le bouton 1. Puis appuyez rapidement une fois sur bas et aussitôt sur haut et ne touchez plus à rien. Un tel saut vous rapporte la note de 8 4 !

Plongeons :
Dive 1 et 2 : appuyez sur le bouton 1 et en même temps sur bas pour sauter. Comptez une seconde et appuyez rapidement sur bas et une fois sur haut. Ce plongeon devrait vous rapporter la note maximale.
Dive 3 et 4 : appuyez sur le bouton 1 et en même temps sur la diagonale basse et droite pour sauter. Comptez une seconde et appuyez rapidement sur bas et une fois sur haut. Ce plongeon devrait vous rapporter la note maximale.

Maître SEGA

SPLATTERHOUSE II

Voici tous les codes du jeu...

Niveau 2 : EDK NAI ZDL LDL
Niveau 3 : IDD GEM IAL LDL
Niveau 4 : ADE XOE ZDL OME
Niveau 5 : EFG VEI RAG ORD
Niveau 6 : ADE NAI WRA LKA
Niveau 7 : EFG XOE IAL LDL
Niveau 8 : EDK VEI IAL LDL

CARBONELLI David a gagné le pin's SONIC !

LAST BATTLE

Quand vous êtes dans les souterrains, entrez dans les portes de fond en appuyant en haut et tuez tous les hommes, ainsi votre énergie aura presque doublé.

Maître SEGA

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

Arrivé au château (dernier round), prenez l'hélicoptère et montez, vous trouverez des coffres et tout en haut, tirez. Il y aura une ouverture. Enlevez l'hélicoptère et prenez le passage. Vous éviterez un quart du chemin.
Pour tuer les pieuvres, il faut toucher et détruire les tentacules. Pour les détruire rapidement, il suffit de prendre la bague et de toucher juste sous la tentacule et toute la tentacule sera détruite. Faites pareil pour l'autre. Entrez dans le pot, il y a un magasin.

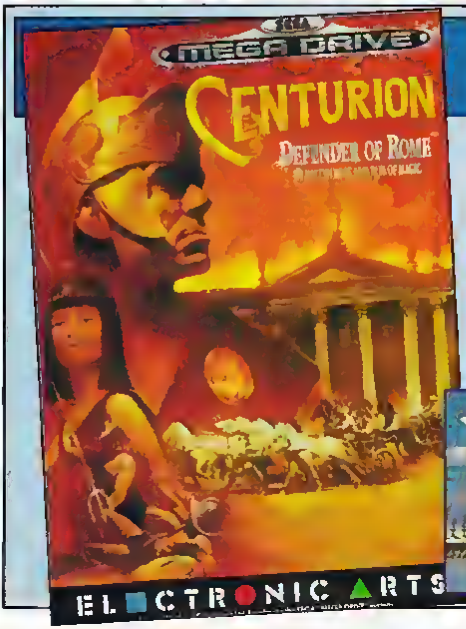
Maître SEGA

GOLDEN AXE

Pour gagner un crédit, choisissez deux joueurs et tuez celui qui ne vous intéresse pas. Dès qu'il aura perdu trois vies, laissez le temps s'écouler pour qu'il soit "Game Over".

Maître SEGA

CENTURION DEFENDER OF ROME



Courses de chars :

À chaque fois que vous perdez une course, votre cote augmente, elle passe de 1 contre 1 à 5 contre 1. Quand vous gagnez une course, elle redescend de un point. Pour gagner beaucoup de talents, il suffit, sur des courses où vous êtes coté à 1 contre 1, 2 contre 1, 3 contre 1, 4 contre 1, de miser le minimum et de perdre la course (en explosant votre char, par exemple) de manière à faire monter votre cote jusqu'à 5 contre 1 ; puis de gagner la course où vous avez cette cote en ayant misé le maximum. En misant 100 talents, cela vous en rapportera 500. Il suffit de faire cela tous les deux tours de jeu (une course perdue = 5 contre 1 - une course gagnée = 4 contre 1).

Maître SEGA

ASTERIX

Dans le désert, prenez Obelix et quand il y a un ressort en haut, foncez dans le mur. C'est un passage secret.

Round 2-1 : Prenez Astérix. Sautez le premier trou, puis le grand. Lorsque vous serez à nouveau sur la terre ferme, laissez-vous tomber dans le vide contre le mur et dirigez-vous à droite pour atteindre un passage secret. Récupérez les "Bonus".

Round 2-3 :

• Prenez Astérix. Montez sur les toits, tombez dans le trou à gauche. C'est un passage secret qui mène à une jarre offrant différents "Bonus".

• Prenez Obélix. En haut du toit à gauche, passez la lave avec la potion solide où vous trouverez une jarre avec différents "Bonus".

• Prenez Astérix. Lorsque vous serez ressorti de la maison, dirigez-vous à gauche où il y a des blocs. Vous arriverez à un vide. Sautez sur les fenêtres pour atteindre un pot de Bonus.
Lorsque vous serez revenu à cette même porte, allez à droite et sautez sur le bloc. Laissez-vous tomber sur un pylône à droite et de là, prenez votre élan et sautez à l'extrême-gauche. Ouvrez la porte et gorgez-vous des Bonus qui s'offrent à vous.

Round 3-2 : Prenez Astérix. Sur les glaces, juste avant la porte, cassez la glace, passez sous l'eau, et vous venez de trouver un raccourci !

Round 4-1 :

• Prenez Astérix. Arrivé à une jarre bleue, entrez dedans. Sortez, déplacez la jarre sur la droite, entrez à l'intérieur et vous trouverez un nouveau passage. Déplacez-la vers la gauche et vous trouverez encore un nouveau passage secret.

• Prenez Obélix. Arrivé devant une jarre bleue, déplacez-la vers la droite, entrez à l'intérieur et vous vous retrouverez dans les nuages. Attention au petit bonhomme qui tire des éclairs..

• Si vous ne trouvez pas d'issue à ce niveau, marchez en évitant les ennemis. Vous arriverez à un cul-de-sac, laissez-vous couler pour atterrir à une cave. Attention, soyez rapide. Lorsque vous remonterez à l'air libre, déplacez la cuve jusqu'au lanceur de serpents et depuis elle, sautez à l'étage. Déplacez à nouveau une cuve pour pouvoir franchir la paroi derrière laquelle se trouve une vie. Revenez et prenez la cuve où se trouve la clef. Prenez la porte, allez à gauche vers la porte et c'est la fin

Round 4-2 :

• Prenez Astérix. Arrivé aux canons, sautez sur le détonateur et entrez à l'intérieur. Ne montez pas sur les feuilles.

• Prenez Obélix. Tuez dès que possible le garde. Au premier rondin de bois que vous rencontrerez, laissez-vous tomber à droite. Cassez les blocs et vous trouverez une vie.

Round 4-3: Prenez Astérix. Allez jusqu'à une jarre. Prenez-la puis prenez la prochaine. A gauche de celle-ci se trouve une vie. Revenez par la droite, un peu plus loin, vous remonterez par une jarre. Dirigez-vous à gauche jusqu'à une porte. Détruisez le Boss pour gagner votre bloc.

Round 5-1: Prenez Astérix. Montez sur le chariot et vous arriverez sur le toit. Sautez sur l'oiseau car il détient une clef.

Round 5-3 : Prenez Astérix. Si vous êtes coincé aux toiles d'araignée, attendez toujours que le bloc ait fait deux tours.

Round 6-1 : Prenez Astérix. Si vous rencontrez la pieuvre, rentrez-lui dedans. Une fois ressorti, sortez de l'eau sur un volcan pour des Bonus.

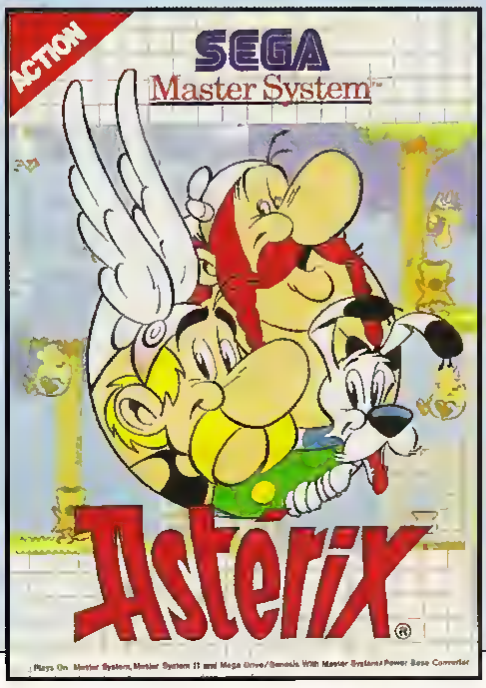
Round 6-3 : Prenez Astérix. Bon courage pour ce niveau qui est très ardu. Sachez simplement que le bloc qui se promène sur les pieux peut être ralenti ou accéléré avec le Joypad.

Round 7-1: Prenez Obélix. Au fond de la grotte, avant de monter, allez tout droit et vous trouverez uoe jarre bleue avec différents Bonus. Revenez et montez.

En général, pour passer les murs, on n'est pas obligé de casser toutes les briques. Il suffit d'en casser une seule puis, après avoir couru vers le mur, abaissez-vous au dernier moment et vous glisserez.

LEFEBVRE Franklin a gagné le pin's SONIC !

SEILLIER Tony a gagné le sac à dos SONIC !



FLICKY

MEGA DRIVE

• Select Round (niveaux 1 à 36) : à la seconde page de présentation, positionner la manette vers le Haut, A/C et START en même temps.

Maître SEGA

DRAGON CRYSTAL

Si votre niveau de vie est au plus bas, bougez et tournez dans tous les sens jusqu'à ce que votre niveau de vie soit revenu au maximum.

GAME GEAR

HANSS Nicolas a gagné le pin's SONIC !

RAMBO 3

– Dans le troisième niveau, il y a deux maisons vertes. Placez trois bombes dans leur coin gauche, en haut, vous verrez leur toit se fissurer et vous gagnerez une vie ainsi que d'autres bonus.

– Au niveau 2, il y a un moyen de sortir rapidement. Aliez d'abord libérer les deux prisonniers de gauche, puis allez chercher le dernier prisonnier en haut à droite. Après cela, larguez des bombes en ligne, au pied du mur gauche de la cellule. Cela provoque l'écroulement d'une partie du mur, et vous pourrez alors vous échapper, gagnant du temps et économisant beaucoup d'énergie.

Maître SEGA

MEGA DRIVE

SPIDERMAN

MASTER SYSTEM

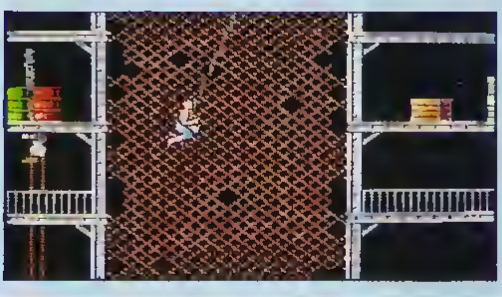
Niveau 1 : Les docks.
En mode "Difficult" et "Nightmare", on peut plonger les docks dans l'obscurité en cassant les ampoules des lampes vertes suspendues au plafond. À ce moment, les bandits ne pourront plus vous détecter.

Niveau 3 : La centrale électrique.
En mode "Difficult" et "Nightmare", tout en haut à droite, sur la dernière plate-forme, il y a un interrupteur caché qui coupe tout le courant.
En mode "Nightmare", après avoir éteint les arcs électriques et attrapé la clef, il faut se laisser tomber sur la gauche pour que Spiderman passe sur le Gamegear qui clignote en bas sur la gauche. Le tableau secret est une sorte de Pac-man. Attention, il faut vraiment se laisser tomber et pas seulement descendre le long d'une toile sinon vous arriverez trop tard.

Niveau 4 : Central Park.
Comme dans les docks, en mode "Difficult" et "Nightmare", on peut se retrouver dans l'obscurité en cassant le haut de chaque lampadaire. Les tireurs ne pourront plus vous voir. Attention, ils peuvent se mettre à tirer n'importe où et à n'importe quel moment.

Niveau 5 : Yancey Street.
En mode "Difficult" et "Nightmare", on peut là encore éteindre les lampadaires. De plus, il y a deux boîtes aux lettres bleues. Un coup de poing dans chacune vous redonne de l'énergie.

STEFANI Vincent a gagné le sac banane SONIC !



GYNOUG

MEGA DRIVE

Une astuce pour choisir la difficulté la plus facile : à la page de présentation, mettez la flèche sur "Options", laissez la flèche sur "Game Level" et appuyez sur A, B, C et Start en même temps.

Maître SEGA

STARFLIGHT

BESOINS DE PREMIERE NÉCESSITÉ :

Le seul moyen pour faire de l'argent étant la prospection minière. il faut de quoi stocker les minerais. Un véhicule de terrain est nécessaire même au début du jeu. Achetez des ' Ice Runners", des pontons, des containers supplémentaires et des "Turbo Chargers" Foncez vers la premiere planete venue. Là, prospectez, minez autant que possible, retournez à la base pour tout vendre, et achetez de meilleurs propulseurs, encore plus de containers. et de l'Endurium Gardez un peu d argent pour votre futur 'Mineral Scanner" performant. Quand vous l aurez, tout le potentiel minier de chaque planète sera à vous ! Pour le moment. inutile d'acheter du blindage lourd, un radar ou des armes sophistiquées.

LE TITANIUM, ON AIME :

Quand vous réparez votre vaisseau en plein espace, votre mécanicien réclame souvent des materiaux bruts, plus generalement du Titanium. Reperez les besoins en materiaux bruts de chaque système et stockez-en environ cinq tonnes dans vos soutes. Faites les réparations vous-même, ce qui, comme dans la réalité, permet d économiser beaucoup d argent. Les mécaniciens de la base ont la main lourde sur les tarifs !

DES CADEAUX ENTRE LES GALAXIES :

Tout ce qui peut augmenter la puissance de votre vaisseau provient essentiellement des objets que vous trouverez dans le cosmos. Voici une liste de tout ce qui est bon, expliquant en plus à quoi ils servent. Evidemment, vous aimeriez savoir où se trouvent ces merveilles. Lisez donc un peu, dans le manuel, le carnet de bord du capitaine ! Au fait, vendez le Dodecahedron le plus rapidement possible. Il detraque, en fait, toutes vos armes.

Hypercube : il montre les rencontres proches sur la carte
Ring Device : il indique les flux sur la carte stellaire
Flat Device : il télepotte le T.V. sur le vaisseau lorsqu il se trouve à court d énergie
Whining Orb : il rend les Spemins très amicaux
Tesseract : il augmente l'efficacite globale du vaisseau
Red Cylinder : il montre les objets cachés sur la surface des planètes.
Rod Device : il accroît la puissance de tous vos systèmes offensifs

LES PLUS BEAUX CADEAUX :

Les deux plus beaux objets sont a trouver dans le secteur Uhlek. Les avoir, c est rendre Starflight presque facile ! Par malheur, les Uhlez ont mauvais caractère et cherchent toujours l affrontement. Attachez-vous à les fuir et filez vers votre destination. Reperez le systeme planetaire "18-50", la planete 5, coordonnees de surface "15Nx44W". Le second objet est dans le système "112-200", planète 3, coordonnées de surface "59Nx64W". À la difference des autres objets, ceux-ci ne sont pas notés dans le livre de bord du capitaine.

QUESTION DE CASH :

Le commerce est une bonne idée et permet de remplir votre compte en banque. Mais n'oubliez pas que vous devez rechercher les secrets des Anciens ! Et le commerce prend beaucoup de temps, ce dont vous manquez le plus .

VOTRE ÉQUIPAGE :

Je ne suis pas raciste mais évitez quand même de recruter des Thrynn ou des Elowans dans votre équipage. Bien que talentueux, ces deux peuples sont en guerre, et dès qu'ils detecteront leurs ennemis héréditaires, ils ne vous seront plus utiles à rien. Ne négligez pas les androides, ils peuvent accumuler beaucoup de nouvelles capacités. En fait, multipliez les expériences mêlant différentes races.

COMMENT ÉQUIPER LE VAISSEAU :

Quand vous avez un nouveau "Mineral Scanner", l'argent rentre à flots. D'abord, achetez de meilleurs propulseurs, puis des boucliers une coque lourde et des armes. Économisez pour vous offrir plus tard les super armes. Mais certaines de ces armes sont faites pour les "gogos", et vous serez très déçu ! Achetez donc progressivement et dosez votre montée en puissance.

LE BON FLUX :

Utilisez le reseau du flux téléporteur qui est le meilleur moyen d'économiser son Endurium. Grâce au Ring Device, vous pourrez voir ces curieux courants sur votre carte. Cependant, vérifiez que votre navigateur n'est pas un rigolo ! Si c'est le cas, il ne verra rien et vous projettera dans les profondeurs les plus insondables du cosmos. Bref, vous volerez en aveugle !

AMI OU ENNEMI ? :

Une bonne communication avec les autres races est le seul vrai moyen de sauver la galaxie en retrouvant les secrets des Anciens. Donc, ne vous avancez pas systématiquement bouclier activé et toutes armes prêtes à tirer. Si vous voulez vraiment casser du vaisseau galactique, choisissez bien vos cibles, c'est-à-dire des peuples resolument hostiles. Comme les Gazuttoids, par exemple, qui sont des vilains qui ressemblent a des poissons ou les Mechans, ou encore les fameux Uhleks. Mefiez-vous quand même, les Uhleks peuvent très vite ecraser votre vaisseau comme une vulgaire noisette. Des fois, il est plus prudent de fuir !

VERS LE DÉNOUEMENT :

L'essentiel de la solution de Starflight se trouve caché dans le livre de bord du capitaine. On vous y indique la localisation de la planète Crystal, et aussi où trouver le Crystal Orb, indispensable pour atterrir sans encombre. Le livre de bord dit aussi où trouver les œufs à déposer à la surface de la planète. Vous aurez aussi besoin du Crystal Cone. Quoiqu'il en soit, il faut trouver un œuf supplémentaire pour finir glorieusement cette aventure. Mais où est-il ? Seules des conversations amicales, longues et detaillées avec les autres races vous donneront de précieux renseignements.

CODOGNOTTO
Bertrand
a gagné
le sac à dos
SONIC !

BUCK ROGERS : COUNTDOWN TO DOOMSDAY

LA PRISON

Une fois que les trois premieres missions sont accomplies Il est possible d'aller liberer Jason Oupare, un agent secret qui s'était infiltre chez les Rams Il se trouve dans la mine de Radium de Thule Une fois en orbite de Thule, choisissez "PRISON" La mine est assez petite, allez tout en bas et en suivant les portes et les couloirs, vous trouverez un panneau qui deconnecte le systeme de défense des cellules Si vous ne le faites pas, vous ne pouvez pas entrer dans le quartier des cellules car des lasers vous tirent dessus automatiquement Donc, une fois près du panneau, faites 'YES' A chaque essai raté, un robot de combat apparaît Il n'y a pas d'autres moyens et des fois, c'est très long jusqu'au moment où cela fonctionne enfin Bien entendu, il faut avoir un personnage très bon en "PROGRAMMING" Une fois le système reprogramme, vous pouvez délivrer Jason Oupare de sa cellule ainsi qu'un autre prisonnier Il n'y a plus qu'à remonter à bord du vaisseau et retourner sur la base de Salvation Entraînez-vous car c'est la dernière fois que vous pourrez le faire

MARIPOSA THREE (Mercure)

La Blue Card que l'on vous a remise sur Mars permet de passer certaines protections sur la base de Mariposa Three Vous rencontrez Wilma qui vous explique qu'elle va creer des diversions avec son équipe et que votre travail sera de détruire le Doomsday Device. Après cette rencontre, suivez le couloir vers le bas puis vers la droite Un homme s approchera de vous, faites 'SPEAK' Il vous demande si vous êtes le Dancer, faites "YES" Il vous dit que le Sun King vous attend. Suivez toujours le couloir jusqu'à la porte ou un hologramme dit "Security Gate" Entrez et il y aura un petit combat où vous récupérerez un Flame Thrower à la fin Entrez dans la salle du haut Puis prenez la porte du bas puis celle de droite Ensuite, en allant vers le haut, vous trouverez le "Core" qui est un ascenseur Au premier niveau, il y a un médaillon de cuivre à récupérer dans une petit salle à gauche en bas Ouand vous êtes dans la bonne salle, faites "GRAB MEOAILLON" avec votre Rogue Retournez au 'Core" et montez d'un étage Dans une pièce, on vous demandera ' Search The Closet?", faites "YES" jusqu'a ce que vous trouviez le médaillon d'argent Retournez au 'Core' et montes encore d'un étage Dans une salle, il y a un medaillon à recuperer mais un robot n'est pas loin, faites ' BYPASS" avec votre Rogue Montez avec le "Core' au quatrieme niveau Devant la première porte que vous rencontrerez, un garde vous demandera si vous voulez voir le Sun King, faites 'YES". Au bout d'un moment, vous arriverez, si vous prenez par le haut, à une salle "Abandon All Hope Ye Who Enter Here" Continuez vers le haut et vous rencontrerez un garde à qui vous donnerez les medaillons et qui vous permettra d'avoir une audience avec le Sun King Le Sun King vous reçoit et vous demande si vous parlez français, faites 'OUI" Il vous demande si vous êtes les Dancers, faites "OUI". A sa derniere question, faites de nouveau ' OUI" Retournez au "Core" et montez le plus haut possible Vous serez alors en haut de la station mais il est encore possible de monter grâce à un escalier qui se trouve en haut à gauche. Prener cet escalier et montez au niveau "Weapon Control ' Allez vers le bas et entrez par la deuxième porte que vous rencontrerez sur la gauche Deconnectez l'énergie du Ooomsday Device Un système de secours se met en place mais cela a retardé le compte à rebours et, donc, la stérilisation de la planète Terre. Allez à droite jusqu'à un mur, puis vers le bas ou vous utiliserez la Retinal Lockpick Descendez jusqu à être coincé et ensuite, allez sur la droite jusqu'a voir trois portes en bas Prenez la troisieme porte sur la droite, les deux autres mènent à la même pièce mais sont scellées. Il y aura un premier combat meurtrier, puis vous mettrez en marche le système d'auto-destruction, mais au moment de sortir d'autres troupes arrivent Encore un autre combat assez meurtrier Il n'y a plus qu a retourner à l escalier et descendre au niveau ' Escape Pod Control ' Rendez-vous dans la salle la plus a droite possible qui ne ressemble pas aux autres Ensuite, allez dans la salle ou il y a la capsule de sauvetage qui se trouve juste à coté. Vous y rencontrerez Wilma et vous vous éjecterez. La base explosera et, de retour a Salvation, on vous félicitera Vous verrez le générique de fin et bien entendu, il n y a plus rien à faire ! .

CONSEILS GÉNÉRAUX :

Faites tres souvent des sauvegardes car certains passages, comme les deux gros combats de la fin, sont très, très durs a passer Il faut souvent les recommencer plusieurs fois avant de pouvoir les passer.

• Lorsque vous êtes confronté à des robots, n'utilisez pas de Rocket Pistol En effet, les robots ont des ECM Packs intégrés et donc les missiles n ont pratiquement aucune chance de les atteindre

• Voici les differentes bases orbitales les plus intéressantes

JUNO Armurerie

ECM Pack	(200 crédits)
Dazzle Grenade	(200 crédits)
Mist Grenade	(200 crédits)
Stun Grenade	(200 crédits)
Chaff Grenade	(200 credits)

PSYCHE Armurerie :

Martian Laser Pistol	(1340 credits)

MARS - PAVONIS

Armurerie	
Martian Cudass	(400 crédits)
Salle d'entraînement	
Librairie	

THULE Armurerie .

Martian Rocket Pistol	(2000 crédits)

AURORA Armurerie :

Battle Armor	(12000 crédits)
Protective Goggles	(40 credits)

MERCURY - HIELO

Armurerie	
Heavy Body Armor	(6800 crédits)
Mercurian Heat Gun	(16000 credits)
Protective Goggles	(40 crédits)
Salle d entraînement	
Librairie	

VENUS - NEW ELYSIUM

Armurerie	
Venusian Laser Pistol	(2680 crédits)
HYGEIA Armurerie	
Grenade Launcher	(1000 credits)
TYCHO Armurerie	
Lunarian Mono Sword	(32000 crédits)
Dazzle Grenade	(200 credits)
Mist Grenade	(200 crédits)
Stun Grenade	(200 crédits)

PALLAS	Salle d'entraînement
FORTUNA	Salle d'entraînement
VESTA	Salle d entraînement
CERES	Salle d entraînement

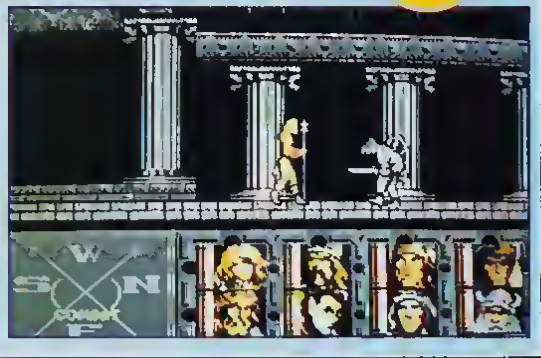
SCHMÜRZ

HEROES OF THE LANCE

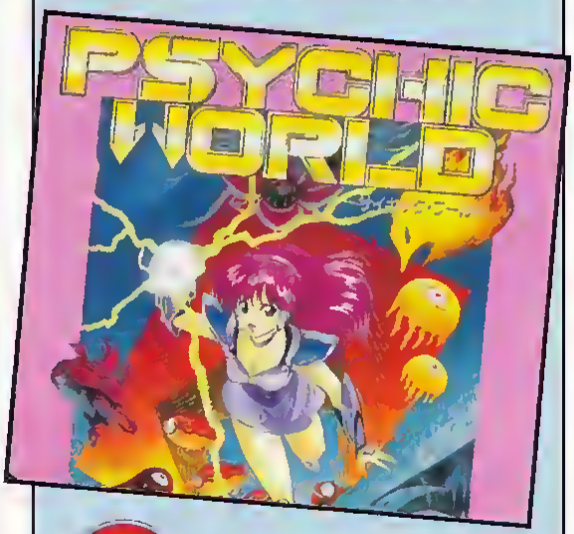
MASTER SYSTEM

Pour aller au labyrinthe :
Direction nord, à droite, est, au troisième pont, sud, à gauche, à la première porte, ouest (West), à droite, à la dernière porte, nord, à droite, à la première porte, est, à droite, sud, à gauche, à la deuxième porte, ouest (West), à gauche et sautez, ouest, à gauche, à la première porte, ouest, à gauche, à la première porte, ouest, à gauche, ouest, à droite, ouest, à gauche, sautez, sud, courir vers la gauche, à la première porte, sud, à gauche, ouest, à gauche, sautez, ouest. il ne reste plus qu' à trouver la sortie du labyrinthe et à affronter le dragon !

ARMAN Christophe a gagné la ceinture SONIC !



PSYCHIC WORLD



GAME GEAR

Le dernier niveau est la forteresse. À un moment de votre aventure, vous rencontrerez Lucia, votre sœur, elle est inconsciente et vous attaquera. Prenez le bouclier et le rayon congelant pour la paralyser et montez sur l'échelle. Continuez votre aventure et au bout d'un moment, vous verrez un cerveau, il s'agit du monstre de fin. Prenez le bouclier pour vous protéger du laser vert qui vous fait perdre des points de vie et tirez sur le cerveau dans cet ordre :
– Vague Hydro (glace).
– Ultrasonique.
– Canon Psy (première arme de Lucia).
– Balle de feu.
– Rayon congelant.
Renouvelez cette opération deux ou trois fois de suite et vous finirez par en venir à bout.

PELLEREI André a gagné le sac banane SONIC !

FORGOTTEN WORLDS

MEGA DRIVE

Pendant la partie, si on appuie rapidement sur le bouton B trois ou quatre fois, tous les monstres explosent moyennant une petite perte d'énergie.

Maître SEGA

OPERATION WOLF

Les scènes Prison Camp et Airport sont difficiles. À chaque fois qu'un prisonnier apparaît, mettez le jeu en "Pause" pour éviter de le tuer sans le faire exprès.

Pour avoir moins de dommages en arrivant à Prison Camp, perdez un "Continue" à Amo Dump, puis vos dommages et vos "Continues" reviendront à zero.

MASTER SYSTEM

À Amo Dump, à chaque fois qu'il y a un blindé, utilisez une grenade si tout s'est bien déroulé comme prévu. Quand vous n'aurez plus de grenades, il n'y aura plus de blindés.

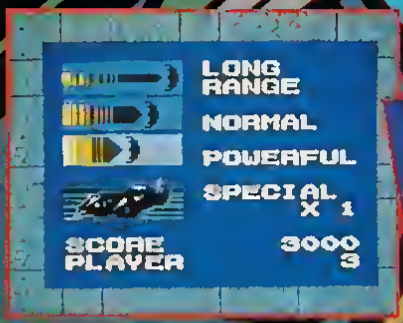
Maître Sega

BATMAN

on habit a la noirceur de son âme, il ne
rt que la nuit et pourtant ce n'est pas un
ppôt du Mal. Son nom est synonyme
peur chez les voyous en tous genres.
éjà dans le passé, une crapule nommée
ker avait essayé de lui faire mordre la
oussière, mais en vain, son rire démo-
aque l'avait lui-même emporté tout droit
ans les limbes de l'enfer ! Aujourd'hui,
ne créature nommée le Pingouin, affu-
ée de son acolyte Catwoman, a réussi,
ar un cruel stratagème, à faire soup-
onner Batman de meurtre. Le seul
oyen pour disculper notre cher héros
asqué, et en même temps pour désin-
ecter Gotham City de tous les

brigands qui la minent, c'est que vous, les Mégaforceurs, vous vous lanciez dans cette périlleuse mission afin de réhabiliter Batman. Vous allez aider un héros à l'esprit depuis toujours tourmenté, et c'est une expérience qui vous laissera un goût de chauve-souris dans la bouche ! Bonne chance...

RETURNS



LES OPTIONS

Dans cette fenêtre à laquelle vous pourrez accéder par simple pression du bouton de Pause, vous configurerez vos attaques. Je m'explique : vous avez à votre disposition trois manières de lancer de votre "batarang" : long mais faible, moyen mais plus puissant ou encore, court mais très puissant. Il faudra passer habilement de l'une à l'autre pour vaincre les centaines d'ennemis que vous affronterez dans ce jeu. Dans cette fenêtre, vous pourrez également programmer vos pouvoirs, qui sont très utiles contre certains boss plutôt coriaces ou dans des situations difficiles. Vous pourrez en effet faire appel à deux véhicules, la Batmobile et le Batboat, pour attaquer le Mal à la racine ! Vous ne pourrez pas y avoir recours trop souvent, alors utilisez-les à bon escient, mais vous aurez toutefois la chance de pouvoir récolter quelques pouvoirs supplémentaires dans certains niveaux que vous parcourrez.

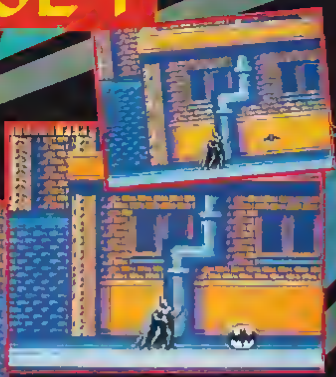
Au démarrage du jeu, vous aurez aussi le choix entre deux parcours : le premier, "Route 1", est toujours le plus facile, en revanche le deuxième est plus dur ("ROAD" en anglais). Tout dépend dans quelle forme vous vous trouvez pour choisir de prendre l'une ou l'autre de ces deux routes !

BATMAN RETURNS STAGE 1

ROAD 1

Voici le premier brigand que vous allez devoir tuer, rendez-lui les honneurs qui lui sont dus !

Gare au gros clown qui est en face de vous, vous ne pouvez le détruire que lorsqu'il est debout, et si par malheur il se met en boule, mieux vaut l'éviter !

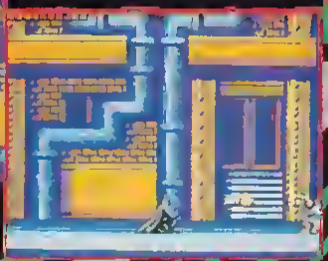


Ah, vous allez récupérer un pouvoir supplémentaire pour faire appel à votre Batmobile !

ROAD 2

Dans ce parcours, il vous faudra faire très attention aux trous dans le sol...

Gaffe, des lanceurs de missiles vous attendent à cet endroit !

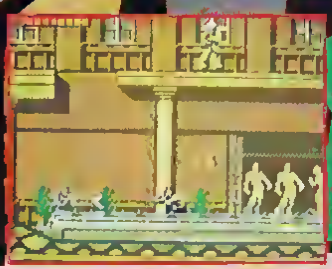


Vous n'êtes pas le seul à jouer du grappin, prenez garde aux cordes que vous lancent vos ennemis, elles vous feraient tomber dans les abysses de Gotham.

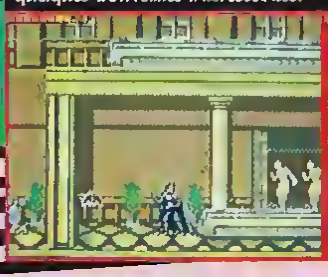
BATMAN RETURNS STAGE 2

ROAD 1

C'est sur un tapis roulant, en bien mauvaise compagnie, que vous allez commencer ce deuxième stage !



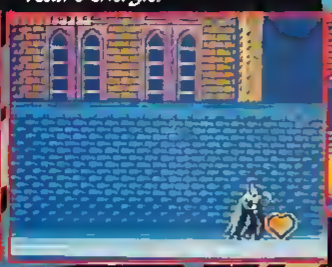
Cherchez bien dans les angles de la maison, vous pourrez y faire quelques trouvailles intéressantes!



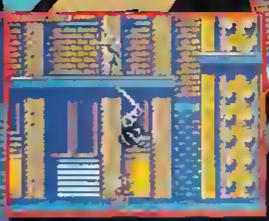
Aidez-vous de votre grappin pour passer d'un étage à l'autre !

C'est dans la rue que vous allez devoir traquer le Mal au cours de ce premier niveau ! Et vous allez vous apercevoir à quel point les rues sont mal famées à Gotham !...

Vous pourrez, après avoir détruit le curieux véhicule, récupérer un cœur qui remettra à flot votre niveau d'énergie.



N'ayez pas peur du camion qui vient à votre rencontre, trois coups de batarang et il ira tout droit à la casse !



Pour éviter les combats inutiles qui vous feraient perdre plus d'énergie qu'ils ne vous en donneraient, n'hésitez pas à utiliser votre grappin pour passer entre deux ennemis !

Gare à la belle donzelle blonde que vous rencontrerez, au lieu de vous lancer des baisers, elle vous jettera à la figure des bombes incendiaires, quel tempérament de braise !

Vers la fin du stage, vous trouverez, au-dessus de quatre caisses, deux plates-formes sur lesquelles vous récolterez deux items.

Un demi-quart de cœur d'énergie, c'est toujours bon à prendre, même pour un super héros !

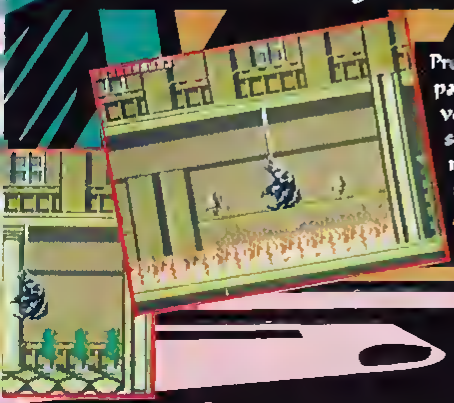
Un item bien protégé par un paladin, est-ce que cela vaut la peine d'être tenté? Vous êtes seul juge !

BOSS 1

C'est un gros pépère qui, malgré son air bedonnant, pourrait bien vous donner du fil à retordre ! Il a trois attaques : d'abord, lorsqu'il boit une fois dans sa bouteille, il vous lance un jet de flammes horizontal, ensuite, lorsqu'il boit deux fois, il produit deux rideaux de flammes qu'il lance vers vous à intervalle d'une seconde et enfin, lorsqu'il boit trois fois, il vous lance trois boules de feu selon un arc de cercle finissant vers le haut.

Il n'est vulnérable que lorsqu'il boit à la bouteille, et c'est à ce moment là qu'il faut lui décocher un coup de batarang dans le ventre... Placez ainsi six de vos attaques et c'est la fin de stage !

Cette fois, c'est à l'intérieur même des immeubles que vous irez déloger le crime !



Prenez garde aux lampadaires qui, lorsque vous passez dessous, se fracassent par terre et enflamment le sol !

BATMAN RETURNS STAGE 2 (suite)

Derrière ces portes, de bien mauvaises rencontres vous attendent !

ROAD 2

Ici, c'est pareil que pour la première route, mais avec un nombre d'ennemis un peu plus conséquent !

Les lanceuses de bombes sont monnaie courante dans ces immeubles, on pourrait penser à remake de "la tour infernale" !

Prenez le plus d'items possible, ils vous seront fort utiles pour la féline rencontre que vous allez faire !...

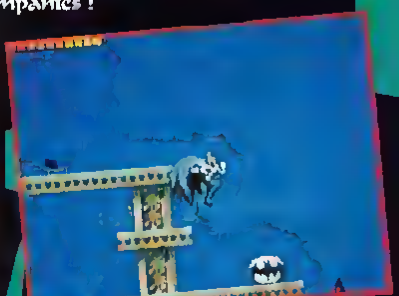
Pour ne pas risquer une mauvaise chute, laissez-vous planer telle la chauve-souris moyenne...

BATMAN RETURNS STAGE 3

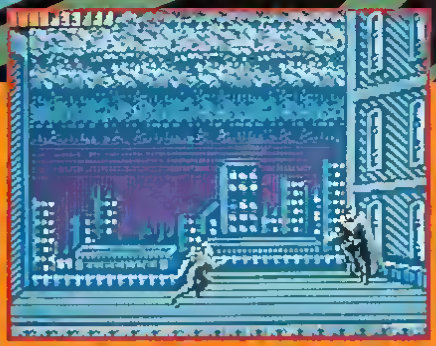
Sur les buildings, vous jouerez à l'équilibriste entre deux coups de feu, non pas d'artifice mais de révolver, appartenant à de curieuses créatures volantes et rampantes !

ROAD 1

Des femmes jongleuses vous feront un numéro mortel avec plusieurs dagues, méfiance, c'est le genre de numéro que l'on ne voit qu'une fois dans sa vie !



Encore quelques items à récupérer dans ce stage.



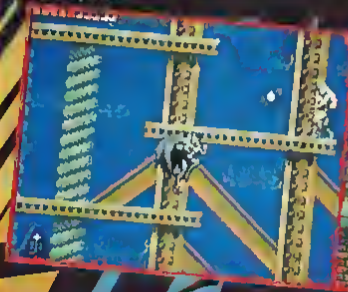
BOSS 2

C'est la terrible Catwoman que vous allez affronter pour la première fois ! Elle vous attaque de deux manières : tout d'abord, elle vous fonce dessus, donnez-lui alors un coup et sautez-lui par-dessus. Ensuite, elle fait des sauts périlleux et vous donne des coups de fouet : quand elle vient vers vous en sautant, donnez-lui plusieurs coups et, quand elle s'arrête pour vous donner des coups de fouet, prenez le long batarang et donnez-lui plusieurs coups. À ce rythme là, elle ne résistera pas longtemps et vous pourrez passer au prochain stage !

Vous devrez vous aider de votre fidèle grappin pour passer d'un immeuble à l'autre, calculez bien votre coup sinon c'est le grand saut !

Vous ferez une curieuse rencontre sur les toits de ces immeubles : des hommes entourés d'un carton explosifs vous mèneront la vie dure, mêlez vous en comme de la peste.

Il vous faudra avoir de bons réflexes quand vous serez pris dans le feu croisé de deux camions qui vous prendront entre deux immeubles !



Sur les structures d'un building en construction, vous devrez vous faufiler entre les bombes qu'une charmante nymphette vous lancera.

Toujours une lanceuse de bombes, qui vous prendra évidemment comme cible!

ROAD 2

Vous êtes accompagné de bien étrange façon en ce début de niveau

Faites bien attention où vous mettez les pieds, car certaines planches vermoulues pourraient bien céder sous votre poids...

BATMAN RETURNS STAGE 3 (suite)

Un item contenant un cœur vous attendra à mi-chemin.

Une nouvelle sorte d'ennemis vous mènera la vie dure. Des hommes équipés de lance-flammes vont vous tenir une chaude conversation !

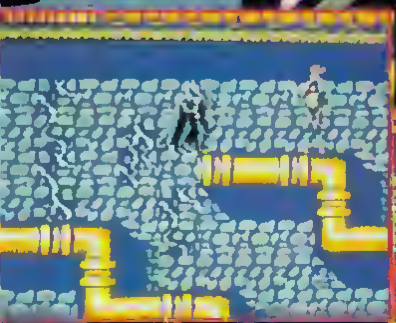
Whaoua, chaud devant !

BATMAN RETURNS STAGE 4

C'est dans l'antichambre du Pingouin, les égouts, que vous allez apporter la bonne parole !

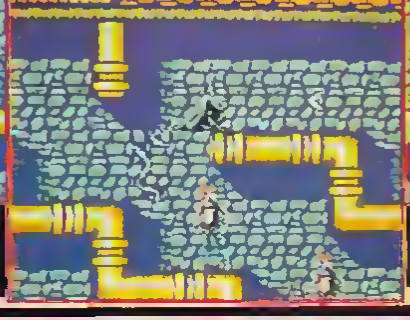
La première chose dont vous devrez vous méfier sera le courant meurtrier qui vous propulsera tout droit dans la noirceur du cœur de Gotham !

Quel joyeux environnement, presque aussi joli que nos égouts parisiens !

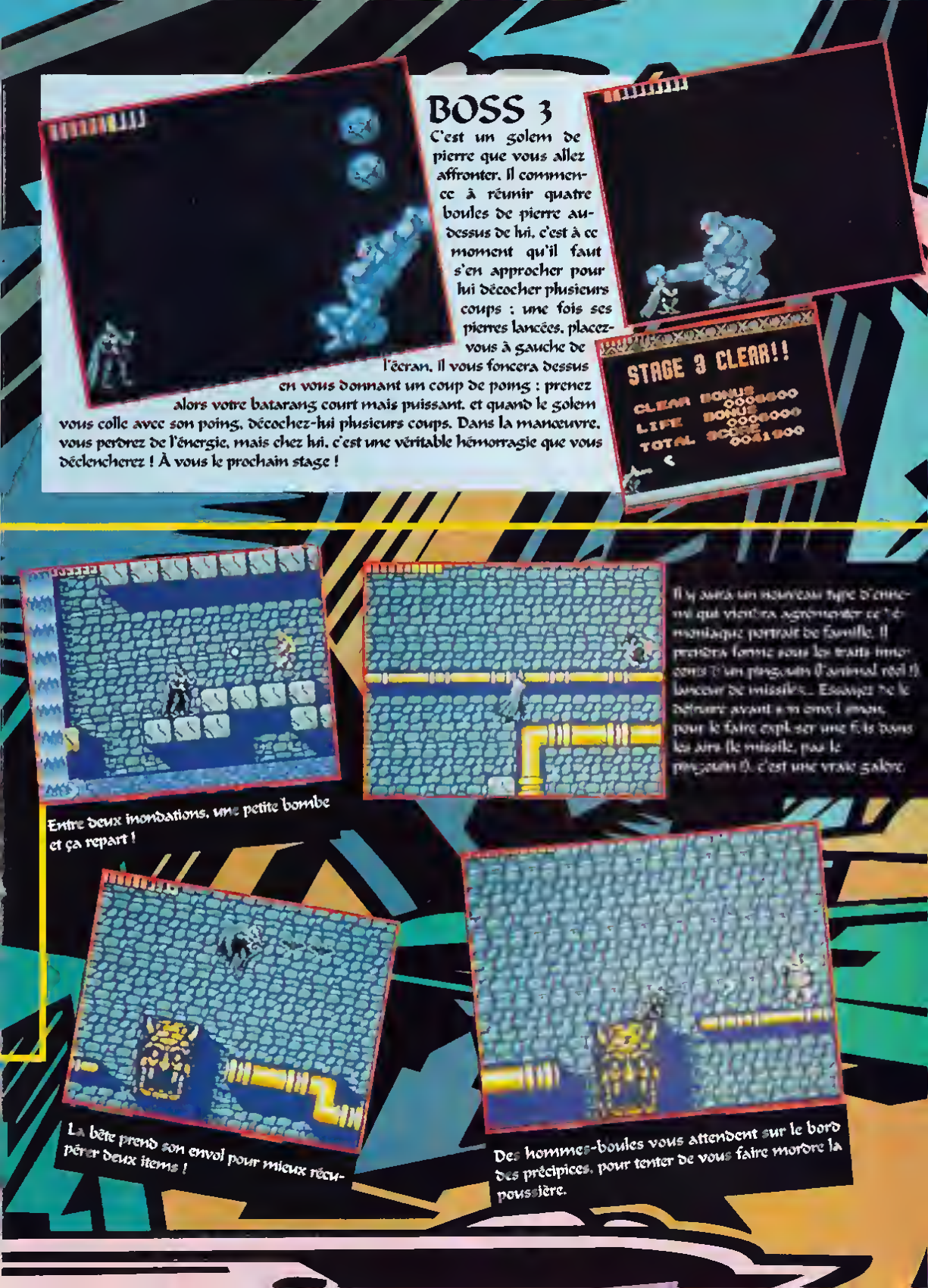


Toujours les hommes-bombes qui vous tiendront compagnie le long des canalisations de Gotham !

C'est même une multitude de ces "monsieurs dynamite" que vous allez devoir affronter !



Les prêtresses de la mort seront aussi de la partie, plus on est de fous, plus on rigole !



BOSS 3

C'est un golem de pierre que vous allez affronter. Il commence à réunir quatre boules de pierre au-dessus de lui, c'est à ce moment qu'il faut s'en approcher pour lui décocher plusieurs coups : une fois ses pierres lancées, placez-vous à gauche de l'écran, il vous foncera dessus en vous donnant un coup de poing : prenez alors votre batarang court mais puissant, et quand le golem vous colle avec son poing, décochez-lui plusieurs coups. Dans la manœuvre, vous perdrez de l'énergie, mais chez lui, c'est une véritable hémorragie que vous déclencherez ! À vous le prochain stage !

Entre deux inondations, une petite bombe et ça repart !

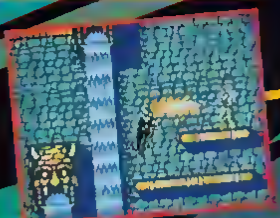
Il y aura un nouveau type d'ennemi qui viendra agrémenter ce hémoniaque portrait de famille. Il prendra forme sous les traits innocents d'un pingouin (l'animal réel !) lanceur de missiles... Essayez de le détruire avant son envol sinon, pour le faire exploser une fois dans les airs (le missile, pas le pingouin !), c'est une vraie galère.

La bête prend son envol pour mieux récupérer deux items !

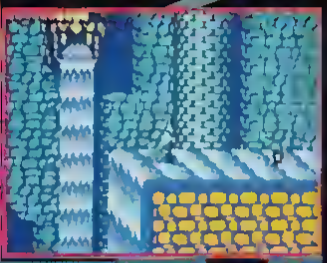
Des hommes-boules vous attendent sur le bord des précipices, pour tenter de vous faire mordre la poussière.

BATMAN RETURNS STAGE 4 (suite)

En plus de faire attention au courant meurtrier des égouts, il faudra faire attention aux hommes qui s'y dissimulent (dans les courants meurtriers !).

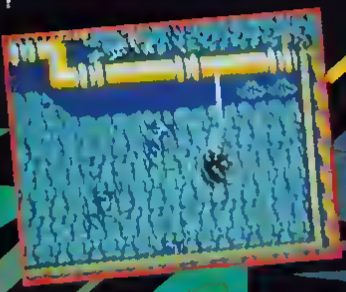


Ah, les hommes lance-flammes sont de retour, gare à la chauve-souris grillée, un plat très apprécié par nos amis des bas-fonds !



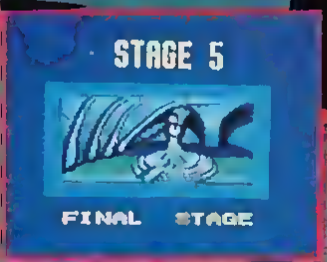
Ayez toujours un œil sur l'eau car de sombres créatures en émergent comme par enchantement (remarquez, quand elles émergent, ce n'est pas vraiment un enchantement pour vous !)

Et deux petits items, juste en dessous de la sortie !



BATMAN RETURNS STAGE 5

Sautez de roche en roche et collectez le plus d'items possible, ils vous seront fort utiles contre le manchot, heu, le Pingouin !



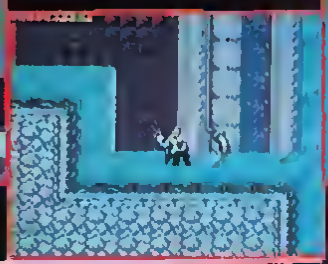
Vous voilà arrivé dans l'antre de la bête ! Ne faiblissez pas, ce serait trop bête de perdre si près de la fin !

Toute la grande famille s'est réunie dans les égouts pour défendre l'ultime repaire du Pingouin !

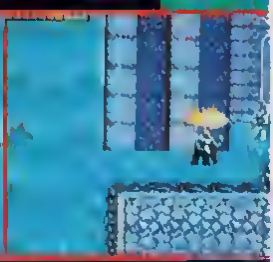
Vous devrez passer de porte en porte pour vous sortir de ce stage et affronter le bri_and !

Gare au trou, ne vous précipitez pas trop vite pour prendre la porte.

Rencontre sub-aquatique plutôt inattendue !



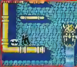
Il vous faudra, pour ce passage difficile, vous laisser pendre à un bidon emporté par le courant !



L'eau, le feu... Décidément, les éléments sont contre vous !

Lors de vos sauts entre les têtes de pierre géantes, ayez un bon timing car elles crachent de l'eau qui pourrait vous précipiter dans les abysses de Gotham, donc regardez bien où vous mettez les ailes !

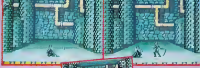
Je sais, c'est une bien curieuse rencontre que celle d'un pingouin et d'une chauve-souris !



Hé, encore un item dans votre escarcelle !

BOSS 4

C'est encore cette tigresse de Catwoman que vous allez devoir affronter. Tenez-vous accroupi au milieu de l'écran et elle vous attaquera comme suit. Elle sautera de droite à gauche entre les deux murs et vous lancera sur la figure des pics acérés, mais vu votre position, vous n'aurez aucun mal à les éviter. Après, elle vous attaquera au sol, en faisant des roulades, puis vous donnera des coups de fouet, mais comme vous êtes accroupi, elle ne pourra pas vous toucher. Il ne vous restera plus qu'à lui filer une bonne dizaine de coups de fouet et au revoir le vilain minou !

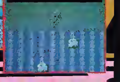


BOSS 5

Enfin vous voici en face du Pingouin, l'ultime combat va pouvoir commencer !
Pour commencer, placez-vous un peu comme vous l'avez fait contre Catwoman, c'est-à-dire accroupi au milieu de l'écran. Le Pingouin s'envolera et vous lâchera une pluie de bombes qui vous passeront à côté; ensuite, il viendra vous défier en rase-mottes, c'est à ce moment que vous pourrez lui donner un coup de batarang. Répétez six fois cette opération et il commencera sa deuxième attaque.
Celle-ci consiste en un jet de trois parapluies-missiles sur votre auguste personne, et pour la contrer, il faut se placer à droite de l'écran quand il est à droite, et à gauche quand il est à gauche, mais jamais au milieu ! Prenons l'exemple de la droite, il apparaît, fait tournoyer ses trois parapluies, vous donnez alors un coup de batarang dans le parapluie se trouvant en dessous de lui et, par la même occasion, un coup de grappin en diagonale dans sa direction : recommencez l'opération une dizaine de fois et il commencera son ultime attaque ! Armé de son canard lance-torpilles, il essayera de vous faire mordre la poussière ! Quand il arrivera armé de son fidèle destrier, il se dépliera et vous lancera quatre missiles (le canard [illegible] assez faciles à éviter, puis se contentera [illegible] : c'est à ce moment que vous devrez décocher plusieurs coups de batarang dans la tête du Pingouin (pas du canard !) plusieurs de vos petits coups. Et vous pourrez enfin lever le discrédit qui pesait sur vos épaules. Quoi de plus jouissif que de voir Batman déculpabilisé, et tout cela grâce à vous, ah, vivement Batman 3 !
MANU

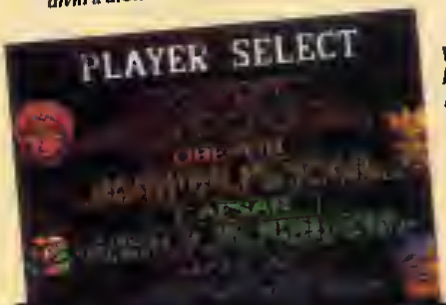
Un homme à la mer !

Vers le milieu du parcours, vous devrez sauter sur plusieurs blocs de pierre. Ne traînez pas trop sur ceux-ci, car ils ont une fâcheuse tendance à tomber sous votre poids.



MEGA LO-MA

Le primate que vous contrôlez à gauche, et vous, l'intelligence supérieure et le pouvoir divin à droite. C'est ce qui vous attend en guise de présentation, pas mal non ?



Vous avez l'immense honneur de pouvoir vous incarner, au choix, en l'un de ces demi-dieux.

Avant de rentrer au cœur de la bataille, vous devez attribuer le nombre des membres de votre peuple, qui devront se charger de la conquête de cette île.

Voici le menu principal qui apparaît pour chaque forteresse qui est en votre possession (en bas à gauche de l'écran).

Quelque part au sommet de notre univers, il y a un immense globe de verre. En son sein, de nouvelles planètes sont creees et des corps celestes y sont conçus avant d'être expedies dans l'espace. Pour certaines de ces planètes, il y a un passage obligé dans cette évolution : l'introduction d'une forme de vie intelligente et l'apparition de chefs ou de dieux qui gouvernent ces personnes libres de toute appartenance et qui errent à travers notre univers. La lutte pour le Pouvoir fait rage entre ces différentes forces et ces demi-dieux, et chacun essaye de prendre le contrôle de ce nouveau monde naissant. Doucement, le globe commence à être envahi par une multitude de créatures. Certaines auront traversé les années pour temoigner de cette compétition divine, et la lutte prend place sous la forme d'un ancien jeu paradisiaque. Un jeu d'evolution, de destruction et de pouvoir, le jeu de : Megalomania !!! Voilà donc l'histoire de ce jeu qui fut développé il y a déjà quelques temps sur micro, et qui fait l'objet aujourd'hui d'une très bonne adaptation sur notre chère Megadrive.

Vous avez tout d'abord le choix entre les quatre demi-dieux qui sont : Scarlet, contrôlant le peuple rouge, Oberon pour le peuple jaune, Caesar pour le peuple vert, et Madcap pour le peuple bleu. Une fois que vous avez fait votre choix, qui ne changera pas grand-chose pour la suite des événements car il n'y a que le nom du demi-dieu qui soit différent, vous avez à votre disposition 100 petits bonshommes qui vous sont attribues pour conquerir les îles de l'époque où vous vous situez. Par exemple, la première époque est en 9500 avant J-C et vous avez trois îles : Aloma, Bazooka, et Cilla. Une fois que vous avez déterminé le nombre de personnes que vous allez utiliser pour avoir l'île, vous devez placer votre "base" sur l'un des carrés. En effet, l'aire de jeu est découpée en carrés, ce qui a pour effet de simplifier grandement le déroulement du jeu. Pour pouvoir conquérir et dominer une île, il faut être capable de se défendre et aussi d'attaquer.

Pour cela, il vous faut des armes, et pour fabriquer ces armes, il faut des matières premières. Pour récupérer ces dernières, il va falloir creuser avec vos petits bras musclés ou ramasser des branches ainsi que des ossements. Après avoir rassemblé ce qu'il vous faut, votre peuple peut inventer des armes en fonction tout d'abord de son degré d'évolution et ensuite des matières premières qui sont à sa disposition. De nombreux minerais sont extractibles mais ils ne sont disponibles que s'ils sont présents dans le sous-sol du "carré" sur lequel vous vous situez. Ensuite, vous décidez du nombre de personnes qui vont inventer l'arme. Ainsi, plus ils seront nombreux, plus l'arme sera fabriquée rapidement, et vous pourrez donc l'utiliser beaucoup plus vite. Une fois vos défenses placées sur votre "base", vous pouvez penser à attaquer votre ou vos adversaires. Pour cela, il vous faut attribuer des armes à certains éléments de votre peuple, vous pouvez même les envoyer se battre à mains nues mais ils ne seront pas très efficaces face à l'ennemi. Au fur et à mesure que vous inventerez des outils, que ce soit des boucliers pour vos forteresses, des défenseurs ou des armes offensives, le niveau d'intelli-

GA-ANIA

Une fois que vous disposez des matières premières nécessaires, vous pouvez commencer à concevoir de nouvelles armes. Comme pour cet exemple, vous inventez le chaudron d'huile bouillante pour accueillir vos voisins lorsqu'ils viennent vous faire une petite visite courtoise...

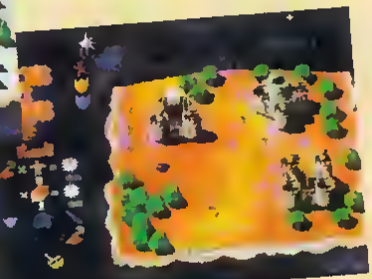
Quand vous aurez conquis une île, ou terminé une époque comme ici, vous observerez alors un petit message de félicitations qui vous expliquera la situation.

Dès vous dépasserez un certain degré d'évolution, votre peuple sera capable d'extraire du minerai et vous verrez alors un trou se former dans la zone où vous êtes. Il sera possible d'utiliser de nouveaux minerais donc de produire des armes encore plus dévastatrices.

gence de votre peuple augmentera et de nouvelles technologies lui viendront à l'esprit. Ainsi, vos chers sujets penseront peut-être à construire une mine pour découvrir de nouveaux minerais. Ensuite, ils construiront un donjon annexe (qui sert d'armurerie) à votre forteresse principale, etc... (il faut bien vous laisser découvrir les nombreuses surprises de ce jeu !).

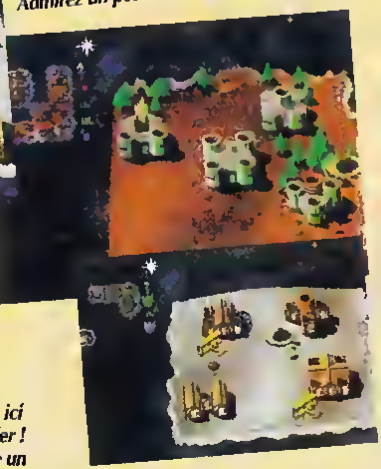
Il est nécessaire de préciser qu'il vous faut détruire une forteresse adverse, ainsi que l'armée qui s'y trouvait, pour pouvoir posséder le "carré" de jeu. Une fois cette "formalité" accomplie, votre armée va se mettre à travailler sur la construction d'une nouvelle forteresse. Mais ne vous emballez pas car elle sera du plus bas niveau possible et non du niveau d'évolution de votre "base" de départ.

Après que tout ennemi ait été anéanti grâce à vos soins affectueux, l'île sera sous votre commandement, et vous n'aurez plus qu'à passer à l'île suivante ou à l'époque suivante. Il faut quand même préciser que vous n'êtes pas obligé de détruire, tout de suite, un ennemi. Vous pouvez très bien lui soumettre une alliance de non-agression (seulement à trois concurrents), que vous vous empresserez de briser dès que vous serez assez fort pour l'anéantir sans problème. À chaque fois que vous changerez d'époque, le temps augmentera aussi. Ainsi votre peuple aura la possibilité de concevoir des armes plus perfectionnées. Par exemple, il vous sera possible, à un moment avancé de la partie, de produire des avions à réaction, voire des soucoupes volantes... Mais non, rassurez-vous, je ne suis pas atteint de mégalomanie (ou peut-être pas encore !), et tout cela fait bien partie intégrante de ce merveilleux jeux qui honore la Mégadrive en exploitant sa technologie avancée. En effet, Megalomania possède des graphismes fouillés, une animation rapide (bien que ce ne soit pas un critère très évident pour ce genre de jeu !), et surtout exploite à fond les capacités sonores de notre console favorite, avec des digitalisations vocales remarquables, ponctuant chaque étape importante de la partie. Soit dit en passant, une partie sera très longue vu le nombre de niveaux à franchir, mais c'est le contraire de l'ennui qui vous attend ! En fait, Mégalomania séduira tous ceux qui recherchent l'originalité dans un jeu, car le seul reproche qu'on puisse lui faire est sa maniabilité moyenne avec le Pad.

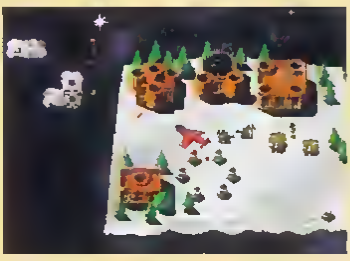


Votre tout nouveau donjon vous permettra de concevoir des armes de gros calibres, comme

Admirez un peu cette belle bagarre !



Vous voilà transposé dans le futur, c'est vraiment démentiel !



"Roger... ici Ghostrider ! J'exécute un dernier passage bas avant de balancer la sauce surprise du chef armurier..."

Vous ne trouvez pas que c'est quelque peu conflictuel d'avoir côte à côte des avions à moteur bien crasseux et des soucoupes volantes ?! C'est un combat de génies contre des sous-doués.

MEGA-LO-MANIA

Eh non, ce n'est pas une formation d'oies sauvages mais cela ressemblerait plutôt à des OVNIs qui viennent vous attaquer... À vos gardes !

"1ère Epoque : 9500 avant J.C."

1 L'île ALOMA

3 L'île CILLA

2 L'île BAZOOKA

6 L'île
FORMICA

5 L'île
ELCETRA

"2ème Epoque : 3000 avant J.C."

4 L'île
DRACULA

EDITEUR
VIRGIN
GAME

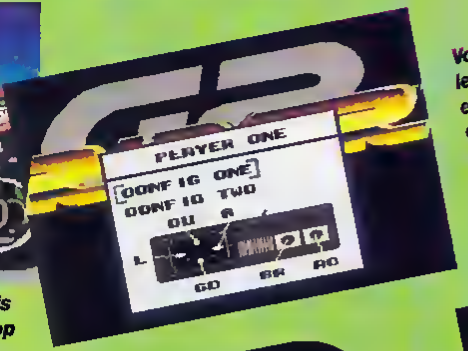
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING

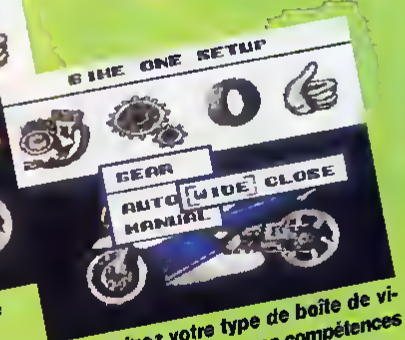
Il est vrai que cette ravissante créature est intéressante, mais ce sont les motos qui nous concernent, il ne faut pas trop rêver tout de même !



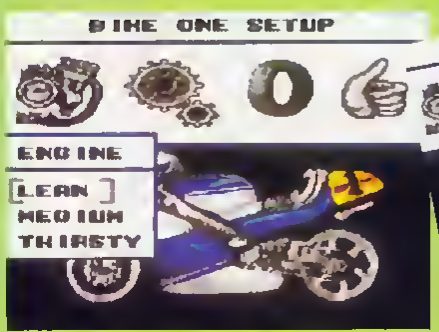
Vous avez le choix entre deux configurations pour votre pad.

Ne jouez pas trop au "cheud du guidon", vous risquez le Game Over !

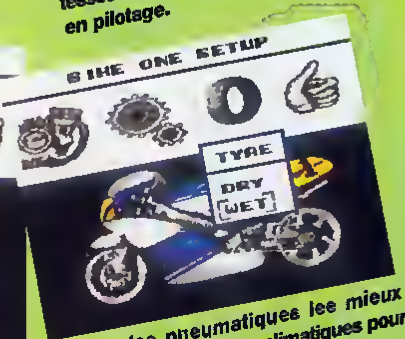
Voici le menu des options dans toute sa splendeur.



Déterminez votre type de boîte de vitesses en fonction de vos compétences en pilotage.



Choisissez votre moteur en fonction de sa consommation et de sa puissance.



Prenez les pneumatiques les mieux adaptés aux conditions climatiques pour obtenir une adhérence maximale.

Pour ceux qui ont eu l'honneur et, je suppose, l'immense joie de connaître GP Rider de Sega en arcade, nous avons le plaisir de leur annoncer (et aux autres aussi !) la conversion de ce hit d'arcade sur la Master System. Évidemment, ne vous attendez pas à retrouver d'aussi beaux graphismes ni une animation aussi fluide, puisque l'on passe d'une machine 16 bits ultra-sophistiquée à notre petite MS 8 Bits qui, soit dit en passant, assure quand même des cacahuètes. En effet, vous voilà lancé dans la compétition de motos à travers le monde. En fait, vous avez le choix entre 3 modes de jeu différents : Arcade, le plus facile, Tournament, qui vous permet de choisir un circuit internationnal pour une course unique, et enfin Championship, où vous devrez vous bagarrer avec les As du guidon sur les circuits du monde entier. Voilà donc le programme des festivités, tout en sachant que dans ces 3 modes de jeu, vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément. Une fois que vous avez sélectionné vos options, une page d'information sur le circuit vous est présentée. C'est-à-dire que l'on vous montre un tracé du circuit, avec sa longueur et le climat qui y règne.

SIDER

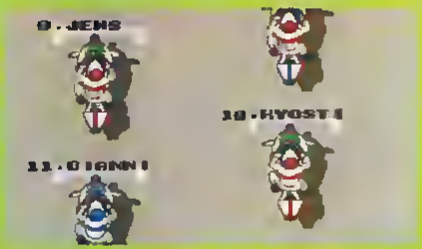
Toutes ces caractéristiques du circuit vont vous servir à "customiser" d'une façon optimale votre bécane, qui pourra ainsi battre tous les records. Ainsi, vous avez le choix entre différents moteurs dont les qualités de vitesse et de consommation sont proportionnelles C'est-à-dire que si votre moteur consomme peu, il n'ira pas aussi vite qu'un autre moteur qui est

Attention à ne pas percuter les autres concurrents !

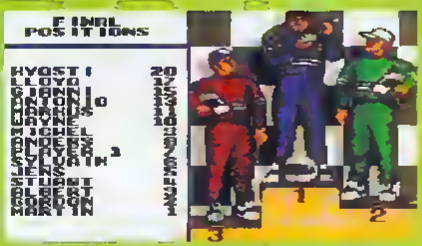
sec ; c'est pourquoi il ne faut pas oublier de regarder le temps qu'il fait sur le circuit pour les qualifications et pour la course, car il arrive que le temps change entre les deux. Voilà votre monstre rugissant prêt à dévorer le bitume qui n'attend plus que vous. Et c'est parti pour les tours de qualif' ! Vous n'êtes que deux pour ces qualifications, ce qui vous permet d'avoir le champ libre afin de mieux négocier vos virages, sans vous soucier des autres. Il y a 16 qualifiés pour la course, mais rassurez-vous, vous serez qualifié même si vous nous faites un temps horrible. Une fois cette formalité remplie, vous voyez défiler devant vous la grille de départ, avec tous les concurrents prêts à mettre les gaz. Je vous préviens qu'il faudra vraiment

as- soiffé de carburant

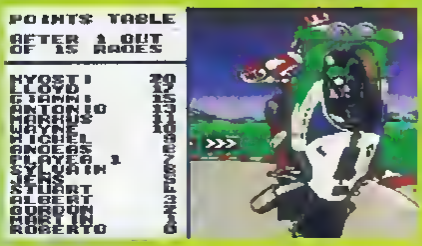
Ensuite, vous choisissez le type de changement de vitesses . soit automatique, soit manuel avec 6 vitesses. De plus, vous sélectionnez le type de pignons, en fonction des reprises désirées à bas ou à haut régime, cela dépend de votre type de conduite. Enfin, vous devez sélectionner le type de pneumatiques que vous utiliserez · pneu de pluie, ou pneu pour t e m p s



Repérez votre position sur la grille de départ.

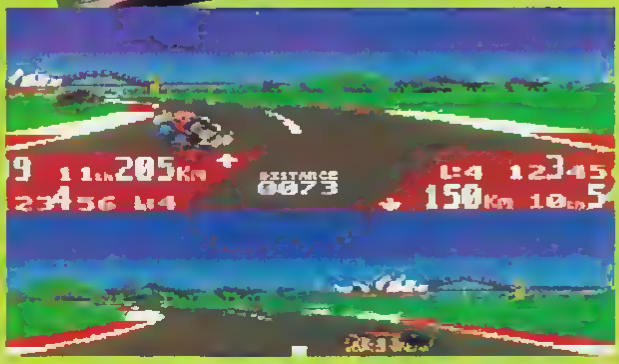


À chaque fin de course, vous avez droit à l'affichage des résultats...



... et au classement général pour le championnat mondial.

La course est terminée, il faut espérer que "l'on fera mieux la prochaine fois"...

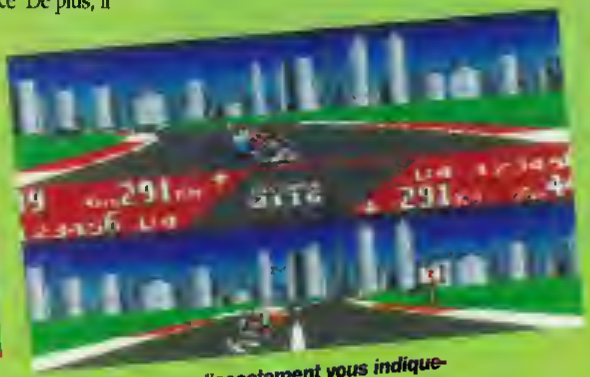


À force de serrer de trop près les joueurs adverses, voilà ce qui arrive.

GP RIDER

négocier vos virages à la perfection et ralentir le moins possible sans commettre d'erreur, pour pouvoir accéder à la pole position. Le feu passe au vert et c'est la course enragée qui commence. Empressez-vous d'accélérer pour ne pas être percuté par les concurrents qui vous suivent, à moins que vous ne soyez parti bon dernier... Mais ne désespérez pas, il est possible de remonter en tête, bien sûr avec beaucoup d'adresse et de patience. De plus, il faut que vous fassiez attention à ne pas rentrer dans les autres joueurs sinon c'est le crash assuré. Et dans ce jeu, le crash est synonyme de perte de tout espoir de victoire. En mode Championship, vous devez arriver impérativement dans les dix premiers pour accéder au circuit suivant. Ce jeu est vraiment d'enfer, et même pour ceux qui ne sont pas amateurs de moto. Vous vous éclaterez comme des petits fous, surtout à deux, c'est garanti !

Dès que le feu passe au vert, accélérez comme un 'ouf' pour vous placer aussi bien que possible dans la course.



Des panneaux sur l'accotement vous indiqueront le sens d'un virage avant que vous n'arriviez dessus.

La lutte est serrée pour gagner ne serait-ce qu'une petite place !

Vous parcourez le monde, et vous découvrez de nouveaux horizons.

Les circuits du championnat du monde

Dist : 5859 m.	Dist : 4448 m.	Dist : 3520 m.
Dist : 4219 m.	Dist : 3488 m.	Dist : 6797 m.
Dist : 4225 m.	Dist : 4168 m.	Dist : 6134 m.
Dist : 6976 m.	Dist : 4240 m.	Dist : 4020 m.
Dist : 4011 m.	Dist : 4031 m.	Dist : 3835 m.

EDITEUR SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

LA TOTALE !

Complétez votre collection*,

à l'aide du bon de commande ci-dessous.

*dans la limite des stocks disponibles, le numéro 1 étant déjà épuisé. Le "Sega Vidéo n°1" est livrée gratuitement avec le N° 9.)

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !

2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

Nouveau !

Voici enfin l'accessoire que tout le monde attendait : le classeur MEGA FORCE ! Simple et pratique, c'est l'outil idéal pour classer et préserver vos exemplaires, désormais au nombre de 12. Ça tombe bien, c'est justement le nombre que peut en contenir ce superbe classeur vendu uniquement par correspondance. Sa disponibilité est malheureusement limitée, aussi profitez-en rapidement à l'aide du bon de commande ci-dessous.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort • 100, avenue du Général Leclerc • 93692 PANTIN CEDEX.

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, part compris)

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n° 13

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF Le numéro 9 est livré avec cassette vidéo SEGA n°1.

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port campris)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

Peys : ..... Tél. : ..... Age : .....

J'ai une ☐ • Master System ☐ • Megadrive ☐ • Game Gear

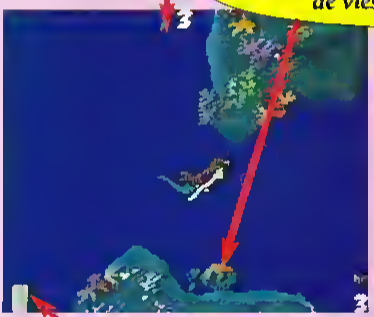
Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE : ..... FF

La page de présentation vous rappelle que ce jeu provient tout d'abord de chez Disney.

ARI
THE LITTLE

Vous savez à tout moment le nombre de sirènes qu'il vous reste à libérer.

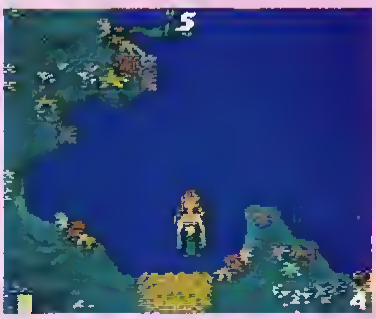
On vous indique aussi le nombre de vies qu'il vous reste.



Ces barres vous indiquent votre niveau de vie.

Promenez-vous un peu partout et n'oubliez surtout pas d'admirer le paysage.

Faites attention aux murènes qui sortent des parois, sinon vous perdrez vite votre potentiel de vie.



Faites attention aux sables mouvants disséminés un peu partout sur le fond de la mer. En fait, vous ne risquez pas grand chose, à part une petite attaque cardiaque si vous êtes sensible du cœur.

Vous avez droit à toutes sortes de monstres comme ce requin, qui est tout de même assez embêtant à refouler.

Des murènes rôdent tout au long de ce niveau, et plus vous les éviterez mieux vous vous porterez.

ARIEL MERMAID

Et voilà de nouveau un jeu inspiré par un personnage de Walt Disney. Après la version Megadrive, voici une nouvelle conversion de ce jeu, sur Game Gear, cette fois "Vous ne m'aurez jamais ! Les sept mers sont en mon pouvoir !", vocifère Ursula, la vilaine sorcière des mers. Dans son entreprise pour dinger le royaume , elle transforme les pauvres sirènes en tristes petits polypes. Pire encore, elle ensorcelle des créatures aquatiques paisibles et kidnappe un membre de la famille royale.

La situation semble désespérée jusqu'à ce que Triton ou Ariel arrivent à la rescousse. Votre rôle consiste donc à aider Ariel à lancer sa voix magique qui lui sert d'arme et à sauver son père, le roi Triton.

Ou bien encore, vous pourrez aider Triton à lancer des coups de foudre terribles et dévastateurs, pour sauver sa tendre petite-fille Ariel.

Au cours de nombreux niveaux, vous devrez affronter des oursins, des squelettes, des murènes, et même des requins furieux. Testez votre force et votre adresse contre tout un tas de monstres encore plus redoutables que vous rencontrerez au cours de votre quête. Toujours est-il que les monstres seront de plus en plus difficiles à éliminer. Par exemple, le premier que vous allez véritablement affronter est un requin blanc qui exhibera sa terrifiante mâchoire dans l'espoir infime de vous faire fuir, le pauvre ! D'autres bestioles vous harcèlent à longueur de temps, comme les célèbres murènes, esclaves privilégiées d'Ursula qui fera tout pour vous empêcher de poursuivre votre quête.

Mais n'ayez aucune crainte. Car vos fidèles amis Sébastien, Flounder et le poisson fouisseur accourent au moindre appel de votre part. Explorez les profondeurs sans fin des océans pour y découvrir des trésors engloutis, de magnifiques récifs coralliens et des grottes cachées aux mille dangers. Ensuite, il vous faudra rassembler tout votre courage pour pénétrer dans le repaire de la démoniaque Ursula. Et là, ce sera un véritable défi titanesque que vous seul pouvez prétendre relever .

En ce qui concerne les contrôles, un bouton sert à envoyer votre pouvoir magique, tandis que l'autre sert à appeler vos amis à la rescousse pour faire diversion si vous êtes dans une situation périlleuse.

Par ailleurs, lorsque vous dirigez le pad dans un sens, votre personnage ira dans la même direction, ce qui permet un contrôle facile. Mais il faut dire qu'Ariel ou Triton manquent parfois de réflexes et il vous faudra un certain temps pour vous y habituer. En effet, votre personnage est difficile à contrôler en combat au corps à corps avec des adversaires, mais on finit par s'y faire. Finalement, on se rend compte que le combat de loin est plus efficace et surtout moins dangereux.

Votre niveau de vie est matérialisé par un petit histogramme dans le coin inférieur gauche de votre écran. Surveillez-le attentivement, sinon vous risquez d'avoir de mauvaises surprises, comme par exemple un petit Game Over. De plus, vous possédez un indicateur du nombre de vies qu'il vous reste en réserve situé à l'opposé de votre indicateur

La voix d'Ariel lui sert d'arme pour se défendre des créatures qui rôdent dans l'océan

Prenez garde également à ce coquillage qui vous est hostile

Vous trouverez des masses de bonus dans ce genre de coffre, mais il vous faudra une clef pour pouvoir en profiter.

Il faut explorer les moindres recoins du décor, ça ne peut vous faire que du bien .. La preuve !

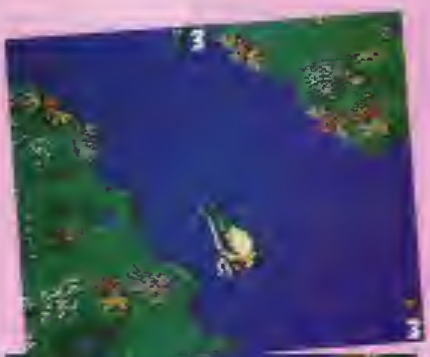
ARIEL
THE LITTLE MERMAID

rer des griffes d'Ursula est indiqué en haut au milieu de l'écran.
Sachez tout de même qu'il existe quatre niveaux de difficulté – Easy, Normal et Challenging. Ceci permettra à chacun d'adapter le jeu à son niveau personnel. Enfin, les musiques sont agréables, bien qu'elles deviennent lassantes au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu.
Ariel the Little Mermaid est un jeu sympathique, bien que l'action soit assez répétitive, qui séduira les nombreux fans de Disney.

Les sirènes à liberer sont disseminées un peu partout.

de niveau de vie. Et, enfin, le nombre de sirènes que vous devez encore libé-

Les murènes vous harcèlent tout au long de ce niveau



Vous descendez dans les profondeurs des océans à la recherche des sirènes capturées

Triton utilise son trident pour exterminer les monstres sous-marins

Les combats au corps à corps sont périlleux quel que que soit le personnage que vous choisissez

EDITEUR
SEGA

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

MEGASTUCE SONIC 2 MEGADRIVE

Il était malheureusement trop tard pour l'intégrer dans nos pages de "Maître Sega", déjà terminées, mais nous n'avons pu résister à l'envie (et au besoin !) de vous donner l'accès au SELECT RDUND dans Sonic 2 – oui ! Vous avez bien lu, dans SONIC 2 !

À la page de présentation, allez dans le menu Option (en appuyant 3 fois sur BAS) ;
Allez dans le Sound Test ;
Choisissez le son 19 ;
Appuyez sur le bouton C ;
Choisissez le son 65 ;
Appuyez sur le bouton C ;
Choisissez le son 9 ;
Appuyez sur le bouton C ;
Choisissez le son 17 ;
Appuyez sur le bouton C, vous entendrez alors une clochette vous indiquant que le code est actionné ;
Appuyez sur START, cela provoquera un Reset ;
Maintenant, de retour à la page de présentation (lorsque Sonic et Tail sont à l'écran), faites A et START.
Vous voilà enfin arrivé au Select Round !
Yepee !...

3615 MEGAFORCE

FAIS-TOI DES COPAINS!

En arrivant sur le serveur, tu t'inventes un nom sous lequel tes contacts te connaîtront. Indique ensuite quelle est ta console.

En dialogue, tu peux discuter en direct avec des centaines de passionnés de Sega, de tous âges et de toutes les régions de France!

Où que tu sois sur le serveur, tu peux recevoir des messages et y répondre sans arrêter de consulter les rubriques du service.

3615 MEGAFORCE, C'EST AUSSI:

- DES INFOS
- DES PETITES ANNONCES
- DES MILLIERS D'ASTUCES
- DES AIDES DANS LES JEUX
- DES REPONSES A TES QUESTIONS
- DES DIZAINES DE CADEAUX

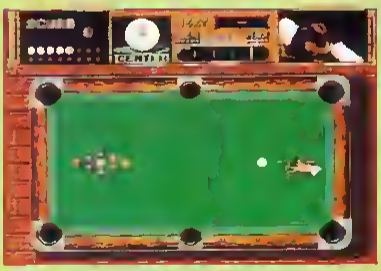
LE RENDEZ-VOUS DES DINGUES DE SEGA

Cette superbe creature vous accueille avec charme à Los Angeles et vous souhaite bon courage ! Admirez au passage les superbes formes... de cette image digitalisée et retravaillée.

Des lignes en pointillés vous montrent la trajectoire qu'aurait la boule blanche si elle était seule. Cela vous aidera bien souvent en ce qui concerne les rebonds.

Side Pocket

LE BILLARD N'A JAMAIS FAIT SENSATION sur Megadrive, à tel point qu'on ne trouvait aucune simulation de ce sport excessivement violent dans la logithèque de la Megadrive. Voilà qui est réparé puisque Side Pocket va vous emmener aux quatre coins des États-Unis, un peu comme Tom Cruise et Paul Newman dans La Couleur de l'Argent. Et que faisaient ces deux brillants acteurs dans le film ? Ils jouaient au billard et en faisaient leur gagne-pain grâce aux paris. Dans Side Pocket, vous jouez aussi dans des Clubs et devez y battre leurs meilleurs compétiteurs. Une petite parenthèse pour les amateurs de jolies choses : les créatures qui vous accueillent dans les différents clubs sont toutes plus belles les unes que les autres, c'est un vrai plaisir pour les yeux ! Notez bien que je parle de la qualité des images digitalisées, of course ! Mais au fait, en quoi consiste une simulation de billard sur console et plus précisément sur Megadrive ? Il s'agit de représenter en 2D ou en 3D (ici en 2D) une partie de billard, chaque joueur intervenant exactement comme dans la réalité et selon les règles du jeu choisi. Dans le cas de Side Pocket, il s'agit de billard américain (six trous). Tout se passe au paddle et en regardant les indications à l'écran. La table de billard est vue de dessus et une ligne pointillée blanche symbolise la trajectoire de la boule si vous tirez à ce moment-là. Cela permet de vous repérer par rapport aux rebonds que risque d'effectuer la boule sur les bandes de la table. Ensuite, il s'agit de placer un curseur sur une grosse boule blanche en haut de l'écran qui symbolisera l'effet donné à la boule. Ceci se passe, une fois de plus, comme dans la réalité lorsque l'on tape la boule à des endroits différents. Le dernier paramètre est la force du tir avec une petite sphère qui va et vient dans une jauge. À vous de savoir si vous voulez un tir puissant, ou un tir tout en finesse et peu puissant. Certaines boules colorées et numérotées doivent être placées dans un ordre bien précis. Mais ce n'est pas tout, chers lecteurs ! Outre le fait de pouvoir jouer seul ou à deux, vous pouvez aussi jouer à un autre jeu se nommant Trick Game et consistant en défis du genre "comment faire aller douze boules dans six trous sans briser les 256 verres de vin en équilibre sur la table" ! Cependant, Side Pocket n'est pas vraiment le genre de jeu à se procurer impérativement. Il vise



Le début de partie consiste à envoyer sa boule le plus fort possible en tapant la boule jaune en premier.

Tous les renseignements apparaissent dans la fenêtre du haut de l'écran. Vous pouvez choisir l'endroit où le queue tapera la boule (en plaçant la petite croix sur la boule blanche) ainsi que la puissance du coup avec la petite piece qui va et vient dans la jauge de puissance.

avant tout un public passionné par ce jeu bien particulier, et peut également permettre à d'autres de s'initier aux plaisirs mathématiques du billard. La réalisation n'est pas transcendante et le tout se déroule toujours en vue de dessus, une vue seulement 2D (deux dimensions), dommage ! Par contre, les graphismes sont sympas et surtout, la maniabilité, ultra importante pour ce genre de jeu, est excellente. À vous de flamber, de frimer dans les bouges infâmes de votre quartier et de devenir le caid du Side Pocket !

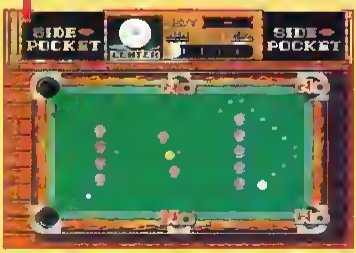
Vous n'avez pas beaucoup le choix, on dirait !

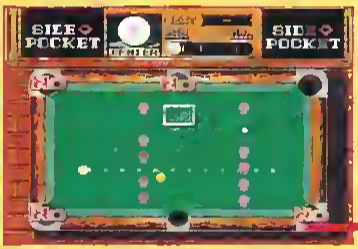
COMMENT RÉUSSIR UN TRICK GAME ?

Une option appelée Trick Game vous permet de tenter des défis que vous lance la machine. Chaque case constitue un défi. Cette case laissera apparaître un dessin, disons... agreable (!), lorsque vous aurez réussi le coup proposé. Mais voyons quelques-uns de ces défis...

TIPS...TIPS...TIPS

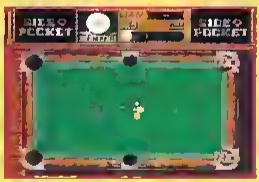
Ici aussi (deuxième Trick Game), il s'agit de ne briser aucun verre et d'amener les boules jaunes et bleues dans l'un des deux trous possibles. Au début de ce tableau, placez la ligne pointillée à la verticale et appuyez sur le curseur droit de la manette 28 fois. Vous obtiendrez exactement le cliché que vous pouvez admirer en ce moment. Il ne vous restera alors plus qu'à selectionner le maximum de puissance et à tirer.



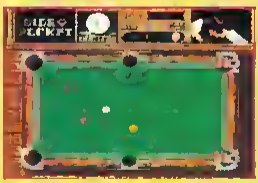


TIPS...TIPS...TIPS

Nous voici dans la première epreuve du Trick Game, bienvenue ! Vous devez placer les boules jaunes et bleues dans leurs trous respectifs sans casser un seul verre de vin rouge ! De plus, les trous marques d'un "No" ne doivent pas être utilisés. Pour cela, placez la ligne pointillée à l'horizontale et appuyez cinq fois sur le curseur haut de la manette. Vous verrez alors ce qu'il y a sur ce cliché. Sélectionnez le maximum de puissance et la tour sera joue.

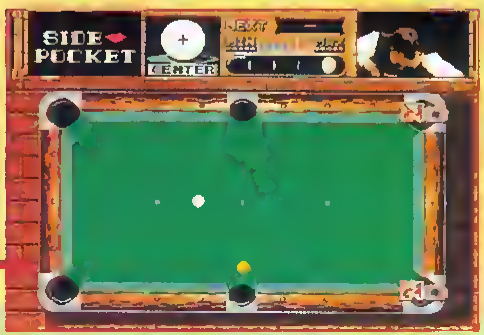


ATTENTION AU TIR !



ET LES QUATRE BOULES VONT CHACUNE VERS UN TROU !

Au début de ce troisième niveau du Trick Game, vous devez placer votre ligne pointillée à l'horizontale. Tapez ensuite huit fois sur le curseur haut de la manette et vous obtiendrez la position du premier cliché. Comme vous le voyez, il s'agit de placer les quatre boules (orange, rouge, jaune et bleue) dans les quatre trous autorisés. Selectionnez à nouveau le maximum de puissance et vous verrez, comme sur le deuxième cliche, les quatre boules foncer vers leurs trous respectifs, bravo !



EDITEUR : DATA EAST

SON

GRAPHISME

ANIMATION

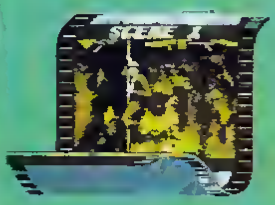
MANIABILITE

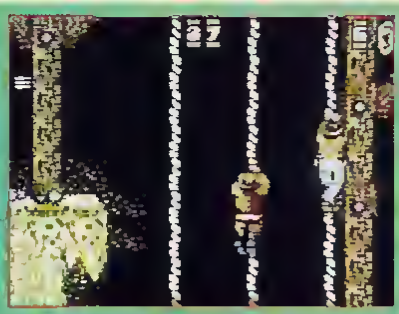
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Après la Master System et la Megadrive, il fallait bien que notre chère Game Gear adorée fasse également l'objet d'un si beau jeu ! Indiana Jones, nous en somme tous plus ou moins fans. Mais moi, c'est le type de personnage qui me fait réellement rêver. Avec lui, c'est également toute la légende du Saint Graal qui retient mon attention. Notre célèbre docteur a, comme qui dirait, un léger problème. Il a effectué énormément de recherches sur le Saint Graal ces derniers temps, car je vous rappelle qu'il est Docteur en Archéologie. Il croit savoir où la Coupe d'or a été cachée, durant ce dernier millénaire. Mais il sait aussi que les allemands, ou plutôt les Nazis, sont autant intéressés que lui, mais pour un usage un peu plus louche, par cette fameuse Coupe qui donnerait, dit-on, des pouvoirs fabuleux.

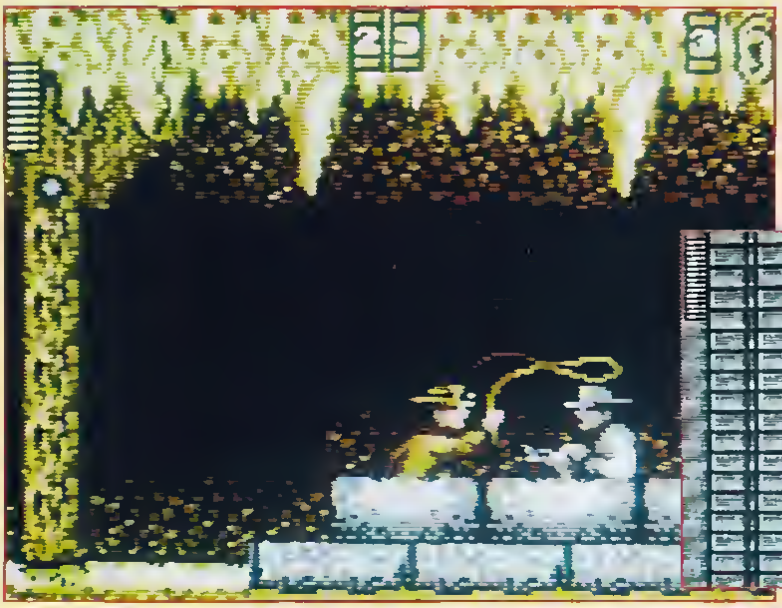
Le pire, dans cette histoire, c'est que le père d'Indy, Jones Senior, semble avoir été enlevé par les Allemands, dans le but de lui faire avouer ce qu'il sait à propos du Graal ! C'est ainsi qu'Indiana Jones, le seul capable de le sortir de cette affaire, devra parcourir les 6 niveaux d'enfer qui le séparent du Graal... et de son père ! Ainsi, il devra passer tout d'abord par des grottes inquiétantes, d'où il devra rapporter la Croix de Coronado. Ensuite, sur un train de cirque (!), Indy devra faire faire preuve de ses dons innés d'équilibriste, tout en évitant les cornes de rhinocéros et les têtes de girafe, qui s'amusent à prendre l'air à chaque passage d'Indy ! La troisième scène vous réserve

LA SCENE 1

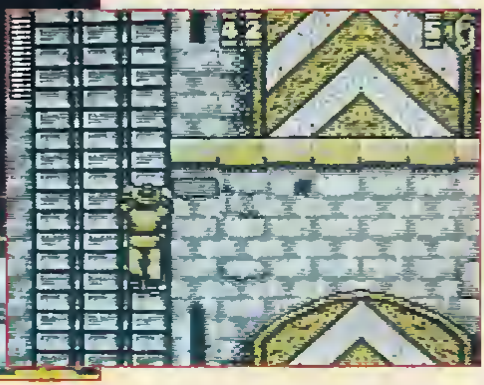




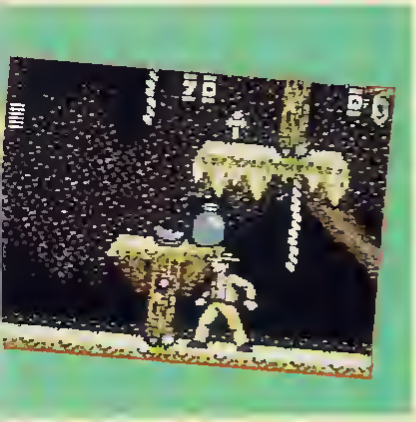
La scène 1 vous confrontera directement à des personnages très louches, comme ces types sur la corde, qu'il faudra éviter. Pour ça, synchronisez au maximum votre montée et vos sauts, car ils ne vous louperont pas. Si vous êtes prudent, vous découvrirez la Croix de Coronado. Même si vous la découvrez à l'écran, il ne sera pas si aisé de vous en emparer...



Un bon coup de fouet sur la visage, ça vous réveille un mort ! Indy a trouvé la formule pour réaliser l'opération contraire ! Il est futé le Docteur, non ?

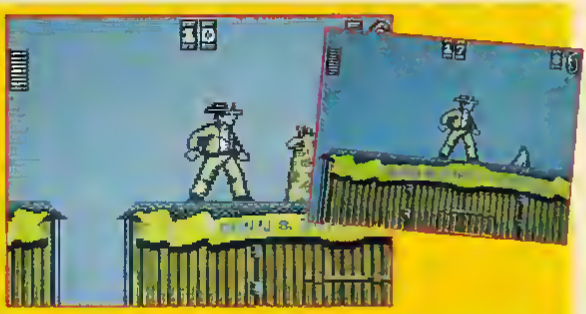


Dans le château de Brunswald, il va falloir jouer les araignées ! En guise de fil, vous aurez votre célèbre fouet qui vous servira à vous agripper pour atteindre des endroits inaccessibles.



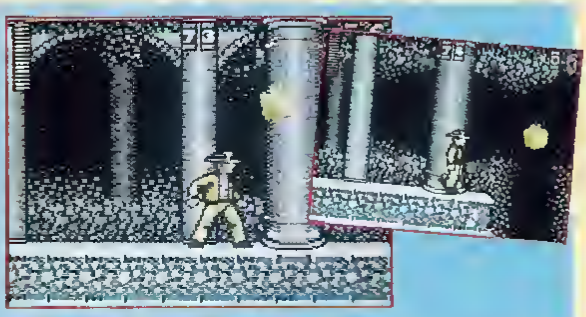
vous enfuir dans un zeppelin dans lequel il faudra retrouver le Journal du Graal, pour ensuite essayer de débusquer le Graal en "personne", en essayant de déjouer les nombreux pièges qui vous séparent de lui. À chaque fois, vous rencontrerez les sbires du Führer, qui mettent également tout en œuvre pour déjouer vos plans, et retrouver avant vous le précieux Graal. C'est pourquoi il faudra que vous vous méfiez à tout prix de ces cowboys à la gâchette facile, aux indiens lanceurs de couteaux, ainsi qu'à des éléments naturels comme des boules de feu, ou encore à des pièges mettant en "scène" des lances mortelles qui se déclenchent sur votre passage ! Fort heureusement, notre héros n'est pas venu seul : il a emporté avec lui un superbe fouet, et surtout des poings tout neufs qui n'ont pas servi depuis belle lurette ! En ce qui concerne les fouets, il faudra que vous en récoltiez en chemin, car vous n'en avez pas en quantité illimitée. Du reste, le fouet sera utile lors de l'ascension du château. De fait, certains passages sont plus que délicats à franchir, notamment dans les catacombes où, pour s'accrocher aux différentes cordes, il faudra vraiment faire montre d'une grande maîtrise de soi pour ne pas jeter la Game Gear par la fenêtre ! À ce sujet, il est un peu dommage de voir que la maniabilité n'est pas de très bonne qualité. On est même obligé, dans certaines circonstances, de se faire toucher parce qu'on ne peut pas sauter assez loin ! C'est quand même un comble, non ? En revanche, les points réellement positifs du jeu, outre les superbes graphismes, jumelés à des sprites énormes, sont les superbes musiques qui nous rappellent celles du film. Cependant, également bien des surprises, car il vous faudra traverser les fameuses catacombes de Venise, où il faudra retrouver un certain boucher d'un Croisé du Graal. Ensuite, l'aventure est loin d'être terminée, puisqu'il vous faudra encore escalader le Château de Brunswald en Allemagne, puis on aurait aimé que la cartouche soit un peu plus réussie avec un niveau de difficulté mieux dosé !

LA SCENE 2



Vous voilà maintenant sur le toit du train. Comme vous le voyez, il ne faut surtout pas caresser les animaux en cage, ils mordent ! Sautez seulement par-dessus, lorsqu'ils daignent rentrer quelques instants dans leur wagon.

LA SCENE 3



Ici, il ne faut pas se précipiter. Attendez que les boules de feu soient tombées du plafond, pour tenter une percée. Ensuite, il faudra se cramponner à des cordes, en fait, jouer les Tarzan pour pouvoir accéder à une autre plate-forme. Une souris tueuse vous y attend ! Ne lui donnez pas de fromage !

EDITEUR : US GOLD

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Voici les rats dans la machine que conduit Bart. Un à un, les rats sa feront broyer, OKrusty ayant alors fini sa mission. Il ne lui reste qu'à regagner la sortie, et e franchir une autre porte pour ce niveau.

Si vous êtes un fan des Simpson's, cette petite famille américaine de Springfield, vous connaissez certainement le célèbre ami de la famille Krusty. Krusty est un clown fort sympathique, qui a toujours avec lui un lot de blagues désopilantes, et une tonne de farces fabuleusement drôles. Mais, pour une fois, Krusty ne va pas nous faire un numéro de cirque, pour s'engager ici dans une chasse aux rats. Oui, vous avez bien compris, ces petits rongeurs qui affectionnent tant les lieux que nous n'aimons que peu - genre les égouts - justement parce qu'ils y sont. C'est un peu compliqué, mais il nous suffit en fait de savoir que la maison des Simpson's est envahie par une colonie imposante de ces charmants rongeurs au regard si doux. Les Simpson's étant ces derniers temps très occupés, ils ont demandé à Krusty de bien vouloir se charger de l'extermination des rongeurs. Bref, à vous de guider le brave et déterminé Krusty, au travers des diverses pièces de la maison des Simpson's, et sachez d'emblée que ces pièces sont on ne peut plus vastes ! Chaque niveau comporte plu-

Pour prendre le bloc, il faut que Krusty monte dessus. Ensuite, mettez le pad de direction vers le bas, et vous verrez alors apparaître le cube dans la petite fenêtre en haut à gauche de l'écran. Il ne vous restera plus qu'à trouver l'endroit ou mettre ce cube. Apres la phase d'action/plates-formes qui consistait à trouver le cube, la phase reflexion ou il faut le placer correctement !

sieurs écrans dont le nombre ira en croissant au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu ! De plus, chaque niveau comportera des passages secrets dans tous les sens !

Mais vous vous demandez sans doute en quoi consiste le jeu proprement dit. Vous savez déjà qu'il faut se débarrasser des rats, soit, mais comment ? Les rats étant de petits rongeurs pas particulièrement malins, ils se contentent d'avancer droit devant eux sans se poser trop de questions

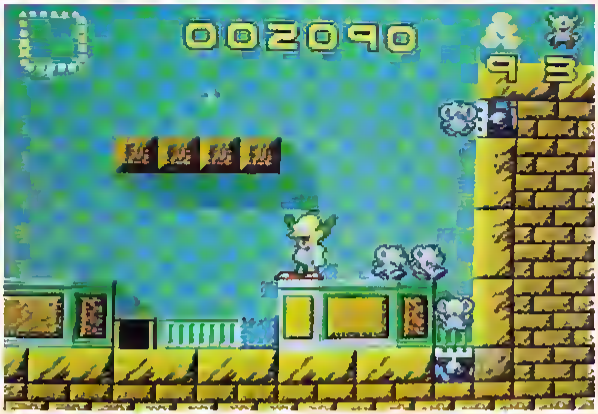
Homer et toute la famille Simpson, prendront tout de même le temps d'actionner des machines de la mort qui mettront une fin aussi expéditive que définitive à l'existence des rongeurs. Vous vous demandez certainement comment il vous sera possible de mener ces rongeurs vers les membres de la famille. Nous ne sommes pas dans Lemmings, et il ne faudra pas donner des ordres.

Les rongeurs n'écoutent en effet personne hormis leur

Voici ce que l'on pourrait appeler le niveau d'introduction. Vous trouverez vous-même sans peine le moyen de mener les rats vers la machine ou ils se feront impitoyablement écraser. Sachez seulement que le bloc à ramasser est le bloc bleu !

Votre but sera donc de guider ces rats vers un lieu où ils se feront tout simplement annihiler, réduire en purée, exterminer... Bart,

propre conscience de rongeur. Pourtant, les Lemmings ne sont pas loin,



Ici, les rats se retrousent propulsés vers une machine de mort qui se trouve un peu plus à gauche. Krusty possède quant à lui des balles qui lui permettent de tuer les serpents qui infestent le niveau. Pour voir les armes en votre possession, jetez donc un œil en haut à droite de l'écran.

Donnez un bon coup de pied dans ces blocs, et obtenez les bonus qui vous permettront de progresser plus facilement dans les niveaux.

dans la forme tout du moins. Il va vous falloir aider Krusty à trouver des blocs de pierres, des coudes de tuyaux et autres objets farfelus qui viendront changer la direction des rongeurs. Par exemple, lorsque les rongeurs se retrouveront bloqués par une marche trop

Pour chaque niveau, choisissez votre porte, dans l'ordre qui vous plaira.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Voilà comment passer le niveau. C'est peut-être facile, mais réunir tous les blocs n'est pas toujours ce qu'il y a de plus évident.

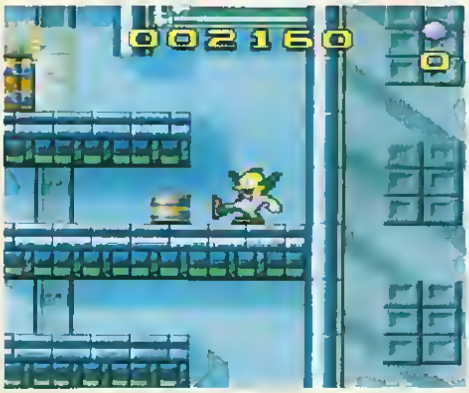
haute, vous placerez un bloc, et de cette façon, ils pourront poursuivre leur chemin. N'oubliez pas : tout droit, toujours tout droit ! Les rongeurs avancent imperturbablement sans réfléchir.

Un coude de tuyau vous permettra par exemple de réparer une tuyauterie brisée d'où s'échappent les rats. En rétablissant ce chemin, vous emmènerez les rats vers un tout autre endroit que celui vers lequel ils allaient. Pour chaque niveau, il vous faudra par conséquent trouver l'astuce, et savoir comment guider les rats vers les appareils qui écourteront leur existence de façon prématurée. Cerveau, synapses, neurones... Tout servira, ne jetez surtout rien ! Du moins, avant d'avoir parcouru tous les niveaux et toutes les portes de ces niveaux. Plus d'une vingtaine de pièces à découvrir au total, avec à chaque fois une énigme plus difficile, toujours plus tordue ! Mais tout serait trop simple si l'on ne rajoutait un peu d'action dans tout cela ! .

En effet, en même temps qu'il guidera les rats, Krusty devra aussi affronter des créatures qui en veulent à son existence de clown. Heureusement pour lui, Krusty pourra se procurer des armes qui, bien qu'étant en nombre limité, lui permettront de se sortir de bien des situations délicates. En même temps qu'un jeu de réflexion,

Utilisez les trempolines pour trouver les bons passages. Appuyez sur le bouton de saut simultanement pour aller plus haut, toujours plus haut.

Krusty's Super Fun House est donc un jeu d'action ! Mais ce n'est pas tout, car il s'agit aussi d'un soft de plates-formes plutôt bien réalisé. Vous dirigerez Krusty dans les niveaux selon un scrolling multidirectionnel d'une fluidité irréprochable, en sautant sur des ascenseurs, des passerelles mouvantes... bref, tout l'attirail d'un jeu de plates-formes. Autant dire que Krusty est un jeu très complet auquel rien ne manque. Techniquement, on ne peut faire aucun reproche puisque, non seulement les graphismes sont d'une indéniable finesse, mais les musiques, très gaies, sont aussi très entraînantes. En conclusion, il faut bien dire que Krusty est un jeu unique en son genre Réflexion, action et plates-formes, rien ne manque pour un intérêt maximal. Bien sûr, si les jeux de réflexion ne sont pas trop dans vos goûts, il y a tout de même peu de chances pour que le jeu vous séduise. En effet, certains niveaux demandent vraiment que l'on se creuse la tête et ce n'est pas toujours évident de mener les rats au massacre. Ajoutez à cette variété une fiche technique de qualité, et vous obtiendrez un soft complet qui mérite bien qu'on lui accorde toute son attention.



Donnez un bon coup de pied dans ce seau pour le faire bouger ! Une astuce, rien que pour vous, voici le code pour accéder au second niveau directement : WHOAMAMA. Pour les suivants, consultez prochainement Megaforce !

EDITEUR
ACCLAIM

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

HIT-PARADE

Voici le Hit-PArade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 15 novembre, à Megaforce, le Hit, 100, avenue du Général Leclerc, 93 692 PANTIN CEDEX. Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

MASTER SYSTEM

1 - SONIC 2 - 2ème MOIS - HÉROS SEGA
Ben oui, une première place toute méritée, et qui se conserve !

2 - TAZ-MANIA - 1er MOIS - ACTION
Un appétit de loup, pour une ascension directe à la 2ème place !

3 - TOM & JERRY - 3ème MOIS - ACTION
On joue un peu au chat et à la souris avec le classement !

4 - LEMMINGS - 1er MOIS - RÉFLEXION
Qui va plano, va sano... Jusqu'où s'arrêteront-ils ?

5 - MASTER OF DARKNESS - 1er MOIS - ACTION
Un vampire entre dans le hit !

6 - WORLD SOCCER - 1er MOIS - SPORT
Ah, le foot, le foot, le foot...

7 - ASTÉRIX - 9ème MOIS - ACTION
Bon sang, où est la potion ?...

8 - WORLD GRAND PRIX - 3ème MOIS - SPORT
De l'huile sur la piste... Il faut ralentir !

9 - OLYMPIC GOLD - 6ème MOIS - SPORT
Un peu de fatigue, mais les athlètes aussi ont droit à un peu de repos...

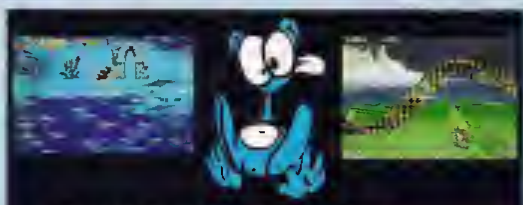
10 - SUPER TENNIS - 4ème MOIS - SPORT
Allons, un essuie un petit "revers" ?...

MEGADRIVE

1 - MICKEY & DONALD - 1er MOIS - ACTION
Il a bien fallu qu'ils s'y mettent à deux pour détrôner Sonic...

2 - SONIC 2 - 2ème MOIS - HÉROS SEGA
Ben oui, rude compétition chez les stars !

3 - ECCO THE DOLPHIN - 1er MOIS - HÉROS SEGA
Parions qu'il va réussir à se faufiler partout, celui-là...



4 - THUNDER FORCE IV - 1er MOIS - ACTION
Le nouveau shoot'em up de référence arrive en force !

5 - BATMAN RETURNS - 1er MOIS - ACTION
Malgré le joker, il n'a pas encore abattu toutes ses cartes !

6 - STREETS OF RAGE 2 - 1er MOIS - ARTS MARTIAUX
M'est avis qu'il va vite régler son compte aux autres, celui-là !

7 - INDIANA JONES III - 1er MOIS - ACTION
Le grand aventurier entre de plain-pied dans le Hit !

8 - THE TERMINATOR 2 - 1er MOIS - ACTION
Encore une arrivée de choix, quelle bagarre ça va être !

9 - LOTUS TURBO CHALLENGE - 1er MOIS - SPORT
Tiens, un peu de sport mécanique, ça nous change...

10 - HOME ALONE - 1er MOIS - ACTION
Ah, tu le crois, ça ?!

GAME GEAR

1 - TAZ-MANIA - 1er MOIS - ACTION
Je vous le disais, un appétit de loup, celui-là !

2 - STREETS OF RAGE - 1er MOIS - ARTS MARTIAUX
Ça va s'atteller, je le sens !

3 - BATMAN RETURNS - 1er MOIS - ACTION
La pègre n'a qu'à bien se tenir...

4 - THE TERMINATOR - 1er MOIS - ACTION
Et c'est pas terminé !

5 - SHINOBI II - 1er MOIS - ACTION
Eh bien pour de l'action, on va en avoir de l'action !...

PREDATOR II

Mettons les choses au point : vous êtes le Lieutenant Michael P. Harrigan et vous êtes un sacré dur ! 39 ans, 98 kg et 1m85 pour 18 ans passés dans la Police de Los Angeles, de bons chiffres pour un baroudeur des rues ! Quand on lit vos résultats officiels, on ne peut qu'admirer vos 10 médailles pour acte de bravoure et le fait que vous détenez le record d'arrestations de criminels. Par contre, quand on fouille dans les fichiers de l'ordinateur central, on trouve une quantité de blâmes en ce qui vous concerne (destruction de 11 voitures de fonctions et usage abusif de la force). Quel dossier de choix pour un flic ! Mais vous avez un cœur gros comme ça ! Une nouvelle mission vous est fixée ,il s'agit d'aller nettoyer les rues de LA de la vermine

Les ruelles de Los Angeles ne sont vraiment pas sûres ! On y trouve des armes qui trainent par terre et même des types munis de battes de baseball qui vous attendent au coin des rues.

qui la pollue. Des tonnes de dealers et de gangs organisés pullulent en effet, faisant régner une violence malsaine. De nombreux confrères ont été ligotés dans les rues et n'attendent qu'un bon geste de votre part pour les délivrer.

Chouette, un otage à libérer ! Il vous suffit de lui passer dessus pour lui sauver la vie. Dans la première mission, vous devez en libérer cinq.

LE PREDATOR VOUS TRAQUE !

Mais un autre problème semble se poser aux autorités de Los Angeles. Le Predator se serait infiltré dans la ville ! Ce n'est pas que le gouvernement se fasse du souci pour les dealers et les malfrats, mais le problème est que les otages ligotés dans les rues risquent fort de se faire écorcher vifs par le Prédator. Cet alien est capable de devenir invisible à l'œil humain et d'utiliser les spectres infrarouges pour analyser les formes. La chaleur dégagée est une des caractéristiques de la détection pour un Prédator. Ses armes sont la lance et le disque volant, plutôt.. tranchant ! Un bon programme pour la journée, non ? Quoiqu'il en soit, vous, Lt Harrigan, vous partez avec votre gilet pare-balles à la recherche de ce Prédator et avec cinq missions sur les bras.

Et un otage libéré, sain et sauf, qui crie sa joie : "Yeah !". Il faut se dépêcher d'aller toucher un otage lorsqu'il en apparait un à l'écran, car le Prédator veille !

VOS MISSIONS

Votre première mission se déroule dans les ruelles sombres de la ville et se résume à un nettoyage en règle du secteur : éliminer les gangsters, détruire les produits de contrebande et délivrer les agents-otages. Les ennemis sont nombreux et il faut plusieurs projectiles pour s'en débarrasser.

Vous êtes pris entre deux feux (vous êtes le personnage au centre et muni d'un gilet pare-balles bleu). Le type de gauche etait previsible mais celui qui sort de la bouche d'egout par intermittence est plutôt inattendu. A vous de vous en defaire...

LES ARMES DANS PREDATOR 2

L'arme que vous possédez apparaît en bas de l'écran et vous pouvez la sélectionner en appuyant sur le bouton adéquat. Voici la description des quatre armes supplémentaires à votre disposition au cours du jeu. Vous disposez en effet d'un simple pistolet au départ, mais vous pouvez vous en procurer davantage, suivez le guide...

LE SIMPLE PISTOLET
C'est l'arme de poing classique que vous avez au départ de l'aventure.

LE FUSIL
Cette arme est à munitions illimitées et tire en auto-fire. Il suffit de laisser le doigt pressé sur la bouton pour que celle-ci tire sans arrêt.

LE FUSIL MITRAILLEUR
Vous pouvez ramasser de temps a autre une mitraillette qui vous donne des munitions (limitées) de tir continu qui balaye en cône la zone de tir. Très utile contre les vagues d'ennemis car le tir n'est pas concentré sur un point.

LE FUSIL A CANON SCIE
De loin l'arme la plus sympa, car elle tire des projectiles dans trois directions comme un triple tir classique. Attention, là aussi, les munitions sont limitées mais vous pouvez en récupérer.

LES GRENADES
Ces grenades permettent d'atteindre les tireurs aux fenêtres et ceux qui vous barrent le chemin sur des ponts. Les dégâts sont très importants mais le laps de temps avant ces effets destructeurs est important.

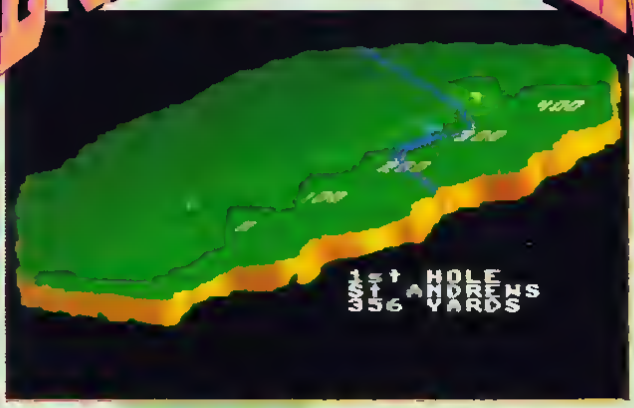
Dans la deuxième mission, vous arpentez les toits et luttez toujours de la même manière contre les ennemis embusqués. Dans le troisième niveau, qui se déroule à nouveau en ville, vous allez devoir commencer à combattre un nouvel adversaire, en plus des motos et des hélicos qui se joignent aux ennemis habituels : le Prédator, bien sûr ! Son viseur infrarouge apparaît de temps à autre, en vous suivant jusqu'à vous toucher si vous ne le semez pas. Il en va de même pour les otages qui voient ce viseur aux trois points rouges s'approcher d'eux dangereusement lorsque vous tardez à les libérer. Si par malheur, le viseur vous touche ou touche un otage, c'est la mort assurée. Après un niveau 4 se passant dans les souterrains du métro, vous déboucherez dans le secteur C de la ville pour un cinquième niveau se déroulant sur le modèle des précédents, mais c'est de loin le plus dangereux.!...

EDITEUR
ARENA

TOUTE LA VIOLENCE DU FILM

L'ambiance du film est bien rendue dans cette version grâce à des graphismes agréables accompagnés d'une bonne animation. L'action ne manque pas de punch et on ne s'ennuie pas un instant. La difficulté est bien dosée et il faut s'accrocher dès le milieu de la partie. À ce propos, chaque niveau possède un mot de passe qui évite de le rejouer quand on l'a terminé. Au final, Predator est un jeu d'action assez prenant.

WORLD CLASS LEADERBOARD



Une vue superbe et très réaliste du terrain vous est donnée en début de parcours. On peut revenir à cette vue quand on veut pendant le jeu.

Parmi le nombre assez impressionnant de simulations sportives sur Megadrive, le golf pointe le bout de son club pour la deuxième fois, après Arnold Palmer Tournament Golf. World Class Leaderboard est en fait la conversion d'un jeu sorti sur micro il y a bien longtemps.

Voici le vue proposée dans le jeu. Vous vous trouvez derrière le joueur dans le direction du trou. A vous de jouer !

Vous commencez par choisir le nombre de joueurs qui vont participer au jeu ainsi que leur niveau d'aptitude. Vous pouvez jouer de un à quatre joueurs et il y a trois niveaux de difficulté. Plusieurs modes de compétition sont possibles. On trouve d'abord le mode "Medal" dont le but est d'accomplir les parcours avec le moins de coups possible. Dans le cas du jeu seul, le joueur doit obtenir un score inférieur au Par. Le mode "Matchplay" vous fait affronter les autres joueurs sur un parcours de 18 trous. Le vainqueur est celui qui gagne le plus de trous. Enfin, le mode "Stableford" vous permet de marquer des points par rapport au Par de chaque trou. Un Albatros (3 tirs au-dessous du Par) vaut 5 points et un Birdie (1 tir au-dessous du Par) 2 points par exemple. Le vainqueur est celui qui possède le plus de points. Enfin, le mode Tournoi vous permettra de jouer contre 48 golfeurs et de vous placer dans un classement général

Quatre parcours de 18 trous vous sont proposés : le Champion Cypress Creek (créé en 1957 au Texas), le Doral Country Club (créé en 1962 en Floride), le St Andrews (créé en 1754, eh oui on jouait déjà au Golf !) et enfin le Gauntlet Country Club (de loin le plus difficile). Pour plus de confort, les programmeurs ont placé une vue du dessus du terrain dans une fenêtre située à

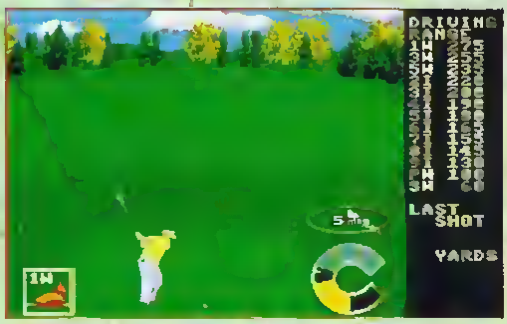
Le golfeur en pleine action ! Admirez le mouvement de celui-ci, tout en image digitalisée. En bas à droite se trouve une petite fenêtre indiquant le club choisi (ici, c'est un 1W, c'est-à-dire un Wood N°1, de bois quoi !). La jauge en bas à droite représente la force et le swing de votre coup, et au-dessus se trouve l'indicateur de vent.

gauche de l'écran. Le terrain est en vue générale au début, mais dès que la balle retombe vers son point d'impact, la vue "zoome" à mesure que la balle se rapproche du sol. Avant chaque coup, il est possible de demander de l'aide quant au choix du club (il faut, pour chaque coup, choisir parmi une bonne vingtaine de clubs en fer ou en bois) et de consulter la force et la direction du vent. Pour le tir, vous devez d'abord sélectionner la puissance du coup et ensuite l'effet donné à la balle. Tout se passe extrêmement rapidement pour mieux simuler le mouvement du poignet (le swing) et la frappe.

On peut dire que cette simulation est rondement menée avec tout ce qu'il faut comme options et un réalisme bien géré, mais il reste quelques points noirs en ce qui concerne la maniabilité. Je n'aime pas du tout la jauge de swing et de force circulaire, et le maniement qui se rapporte à celle-ci. Le fait de devoir lâcher la pression sur le bouton pour sélectionner la force n'est pas intuitif, au contraire. Avec de l'habitude, on prend le coup mais je ne comprends pas pourquoi les concepteurs ont compliqué les choses. Le réalisme est là avec des vues pseudo-digitalisées du golfeur, dont l'animation est excellente lors des tirs, et des graphismes pas trop laids des parcours. Par contre, le tout reste un peu statique. Génial à quatre, il se révèle un peu ennuyeux seul mais c'est le genre qui veut ça. Un bon jeu quand même, mais qui date un peu aujourd'hui.

On se rapproche du green ! La fenêtre de gauche montre une vue de dessus du terrain. Elle zoome lorsque la balle est en mouvement et qu'elle se rapproche du sol. Cette fenêtre est capitale pour choisir la direction et la force du tir car on n'analyse pas tout le temps les distances convenablement en 3D.

Vous êtes ici en train de sélectionner la force de votre coup dans la jauge avec la couleur orange. Vous appuyez sur la bouton et relâchez lorsque la jauge est assez remplie a votre goût. Plus cette dernière est remplie, plus le coup sera puissant. Pour stopper le remplissage, il suffit de relâcher la pression du doigt sur le bouton. Attention, ça va vite !



Lorsque la puissance du coup a été sélectionnée (lorsque vous avez relâché la pression de votre doigt sur la bouton), une nouvelle couleur, la bleu, apparaît par le haut de la jauge et descend à grande vitesse pour remplir la jauge par le haut. Vous devez appuyer rapidement sur le bouton pour sélectionner alors le swing (l'effet) donné à la balle.

Sur le Green, le maniement est un peu différent et il faut faire attention à la pente.

EDITEUR
US GOLD

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

TWO CRUDE DUDES

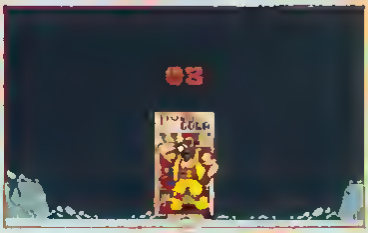
L'action se situe à New-York, après une guerre nucléaire qui a ravagé la planète. Un groupe de mutants nucléaires, créés par un scientifique un peu maboule, sème la pagaille. Ce groupe de vandales, répondant au nom de Big Valley, devient de plus en plus important et risque fort de déstabiliser le gouvernement provisoire américain, basé dans un bunker enfoui de New-York. C'est là que vous intervenez, en la double personne de deux montagnes de muscles, dignes d'un Schwarzenegger énervé ! Vous êtes Biff et Spike, deux mercenaires à l'allure très cyber-punk qui sont engagés par le gouvernement, et une mission secrète vous est donc confiée : vous devez infiltrer les rangs de Big Valley et démembrer ce gang de l'intérieur, dans les rues du territoire de Big Valley.

POURQUOI TANT DE HAINE ?

Two Crude Dudes est un beat-them-up urbain et futuriste, qui se joue à un ou deux joueurs. Une petite remarque immédiate sur le mode deux joueurs : il est possible, et même conseillé, de s'épauler dans la lutte pour progresser dans le jeu, mais vous pouvez très bien vous taper dessus entre joueurs car les personnages sont sensibles à leurs propres coups. Sur l'écran d'options du début du jeu, vous pouvez sélectionner de 3 à 5 vies et de 0 à 3 options continues pour le jeu. Lorsque vous jouez à un seul joueur, vous êtes Biff et pouvez réali-

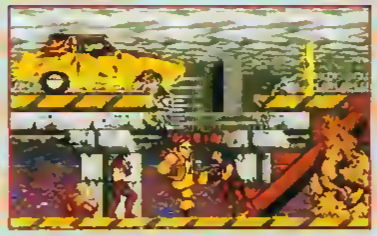
MAIS C'EST DU VANDALISME !...

Entre chaque niveau (et même à certains endroits du jeu), vous trouverez des distributeurs de Coca. Vous n'aurez alors qu'une chose à faire : les casser ! Lorsque vous taperez dessus, des canettes tomberont. Vous pourrez alors boire goulûment leur contenu et gagner des points de vie pour la suite.



LES COUPS DE BIFF

Le coup de poing reste un coup classique, mais qui occasionnera de sérieux dégâts si vous en donnez aux ahuris qui vous foncent dessus en courant !



Le coup de pied fait mal au bide, et fait exactement le même genre de dégâts que le coup de poing. À vous de choisir !

Le coup de pied en sautant est le plus puissant des coups car il met un adversaire au tapis du premier coup. C'est aussi le plus pratique car vous ne risquez pas de vous prendre un coup pendant que vous attaquez.

Biff peut s'accrocher à tout moment à un rebord pour monter au niveau supérieur. Il peut aussi en descendre quand il le désire.

Un des coups les plus rigolos consiste à s'emparer d'un ennemi, à le porter à bout de bras et finalement à le balancer sur d'autres ennemis qui n'en demandaient pas tant ! La même manip' est aussi applicable aux objets.

Une variante du coup de poing est le coup de poing vers le haut, qui permet aux adversaires placés au premier niveau d'être touchés. De plus, certains d'entre eux arrivent sur vous par le haut.

ser plusieurs coups. Parmi ceux-ci, on trouve le coup de poing, le coup de pied, le coup de pied en sautant mais vous pouvez aussi ramasser des objets ou carrément des ennemis pour les balancer sur d'autres. Il est aussi possible de donner des coups de poings en l'air car des ennemis vous tombent souvent par-dessus. Le jeu se déroule en vue de profil et en scrolling multidirectionnel, et vous progressez dans six niveaux truffés d'ennemis, se terminant par un Boss de fin de niveau. Les ennemis sont nombreux et variés, et ont tous en commun une haine féroce envers votre personne. Pourquoi tant de haine ? Vous devrez notamment affronter des Commanders (des scientifiques qui ont fait fusionner leur corps avec celui d'un droïde) capables de grimper le long des murs. Mais les Commanders ne sont pas les seuls ennemis spéciaux du jeu, il y a une quantité effroyable de mutants, comme les Cyborgs D2 qui arrachent leur tête de robot pour vous la lancer dessus, les Disc-Cutters qui lancent des disques tranchants, les Hunchbacks qui s'accrochent à vous pour vous sucer votre sang, et j'arrête là pour ne pas trop vous effrayer !

LA VIE EST DURE APRES LA BOMBE !

Le premier niveau se passe dans le coin le plus minable de New-York et le boss de fin s'appelle Heavy Sneake. Regardez les clichés, ce terrible personnage y est décrit. Le deuxième niveau se déroule sur l'autoroute détruite et se termine en feu d'artifice avec l'intervention du punk aux bras en forme de faucilles, Master Reaper. Vous ferez ensuite connaissance avec un entrepôt abandonné (niveau 3, boss : Rhino-Man), une ruelle déserte (niveau 4, boss : Tiny), le métro (niveau 5, boss : Nail Spider) et enfin le quartier général du scientifique fou (niveau 6, boss : le scientifique).

Vous voilà pris en sandwich entre un Hunchback (le gnome à gauche) et un Disc-Cutter (le punk torse-nu à droite). Le premier s'agrippe à vous pour vous sucer votre sang et le second vous lance un freesbee super coupant !

TWO CRUDE DUDES

Attention, ça brûle et ça sent mauvais ! Un coup de pied en sautant sera ici le bienvenu !

Armour-Dillo est un ennemi que vous ne pouvez toucher que lorsqu'il est sous sa forme humanoïde. Dans le cas contraire, il se transforme en une boule qui fonce sur vous.

Les Rabid Hounds sont des chiens qui se jettent sur vous en vous mordant cruellement au torse. Difficile alors de s'en débarrasser.

Ces ennemis jaillissent de la maison par la fenêtre, dans une gerbe de débris de verre qui volent partout.

COMMENT VAINCRE HEAVY SNAKE ?

La première chose à faire est de faire tomber Heavy Snake au sol, en brisant le mur de briques sur lequel il se trouve. Tapez comme un fou dans le pan de mur et le résultat ne se fera pas attendre trop longtemps.

Deux moyens sont à utiliser pour poser de sérieux problèmes à ce boss : soit vous l'attrapez pour le balancer par terre, soit vous utilisez le coup de pied en sautant. À vous de voir...

Pour éviter de vous faire immobiliser par le serpent, vous devez vous baisser et lui donner des coups de poings lorsqu'il vous attaque. Quand il est groggy, occupez-vous du Boss.

Au bout d'un certain temps, le serpent vert qui entourait Heavy Snake se désolidarisera de son maître. Vous aurez alors deux ennemis en face de vous !

Ce boss s'appelle Master Reaper et son plaisir est de couper en tranche tout ce qui passe sous ses mains en forme de faux. Il vous envoie aussi des projectiles.

Pas de problème pour ce cher Biff, il est tellement balaise qu'il peut porter une carcasse de bagnole a bout de bras.

Au cours du dernier niveau, vous aurez l'immense joie de retrouver tous les boss des niveaux précédents, quelle chance !

DE LA BASTON, RIEN QUE DE LA BASTON !

Two Crude Dudes est un jeu qui fera plaisir aux plus "casseurs" d'entre vous car il n'est basé que sur la baston pure et dure ! Mais il n'est que très inférieur à la série des Streets of Rage, principalement à cause de son mode de représentation en vue de profil, qui fait énormément penser à des jeux d'action sur micro. L'absence de profondeur dans le jeu étouffe rapidement l'action et l'on se lasse de taper toujours de la même manière. Heureusement, les graphismes sont d'une excellente qualité et les couleurs très vives. L'ambiance post-apocalyptique est bien rendue avec des détails d'arrière-plan et des décors plutôt fouillés. La maniabilité est satisfaisante, mais une fois de plus, il s'agit bien trop souvent de taper sans réfléchir et surtout, sans viser. Bref, Two Crude Dudes est joli mais pas très attractif. Néanmoins, le jeu à deux permettra aux blasés de bien s'éclater car on peut se taper l'un sur l'autre en occasionnant des dégâts à l'autre, c'est cool ! À vous de voir, bande de brutes !

Ce curieux vaisseau amène des troupes fraîches et si vous ne réagissez pas rapidement, il n'arrêtera pas de repasser en ramenant toujours plus de monde. Vous pouvez soit grimper en haut a gauche de l'écran (comme sur le cliché) et attraper l'engin a bout de bras, soit vous agripper à l'engin à partir du sol et en son centre.

EDITEUR
DATA EAST

SON

GRAPHISME

ANIMATION

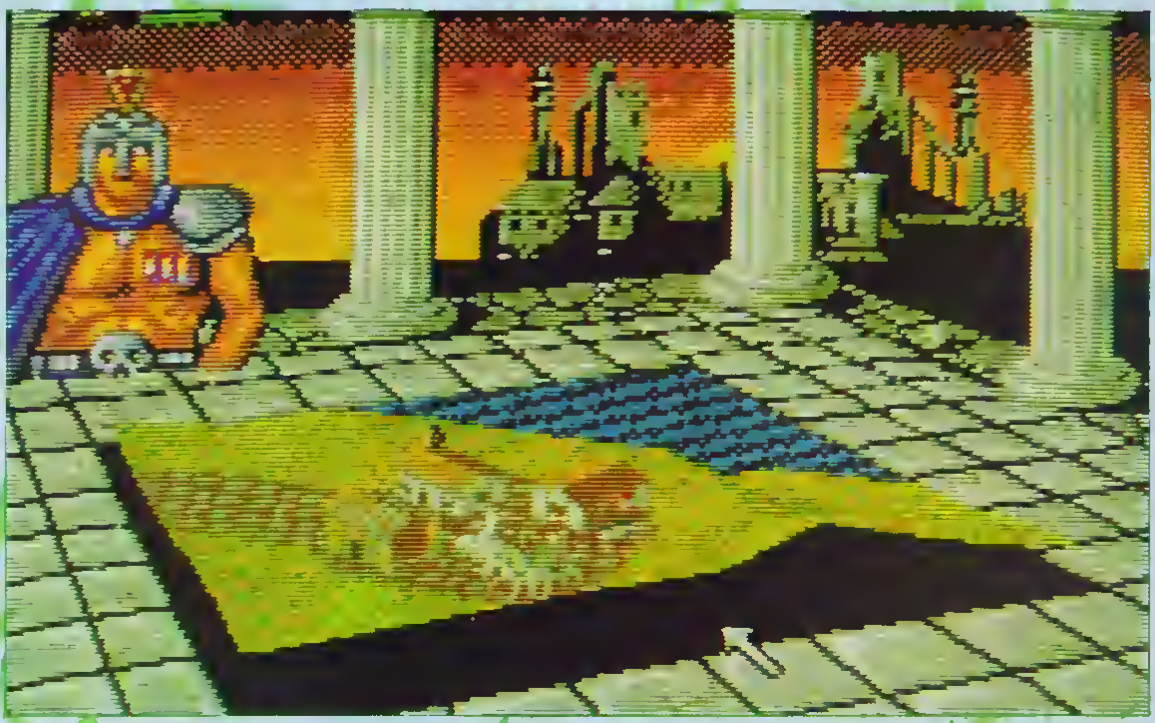
MANIABILITE

ON PEUT AUSSI JOUER À DEUX !

Non seulement le jeu à deux permet de s'aider mutuellement en couvrant chacun une zone définie, mais il est aussi très marrant de se taper dessus ou de s'attraper pour se balancer mutuellement par terre !

PowerMonger

Il y a peu de temps encore, vous vous trouviez investi de pouvoirs divins. Vous guidiez votre peuple, symbole des forces du Bien, au travers de dizaines de niveaux. Il vous fallait alors changer la nature des terrains afin de permettre à vos hommes de construire des villes, pour croître et multiplier, et il s'agissait dans un même temps de réduire les forces adverses à néant lors, par exemple, d'un ultime et dévastateur Armaguédon. Nous étions alors avec Electronic Arts, et le jeu s'appelait Populous.

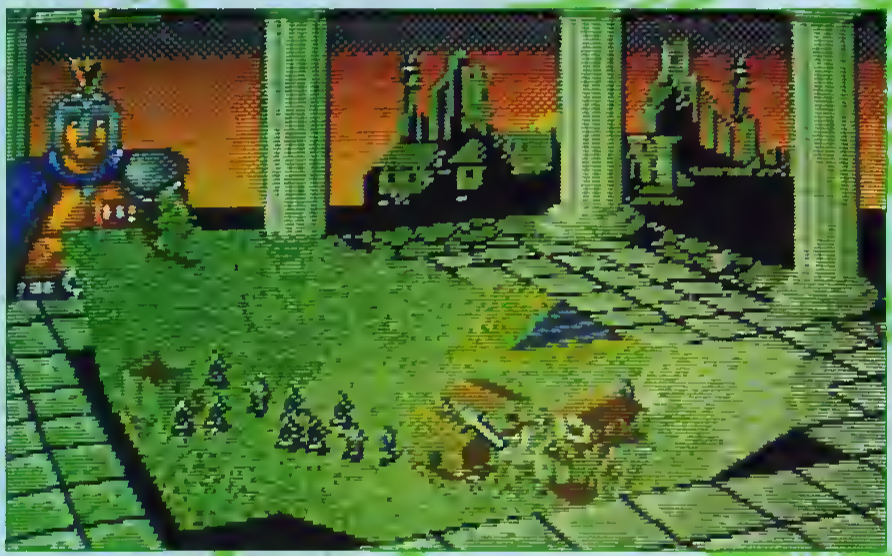


Une fois les villageois exterminés, pour ne pas dire pacifiquement dominés, fouillez vite le village et dérobez toute la nourriture que l'on y trouve. Il est en effet essentiel de nourrir vos hommes, si vous ne voulez pas qu'ils quittent votre armée, mécontents. Surveillez donc toujours le niveau de nourriture (food).

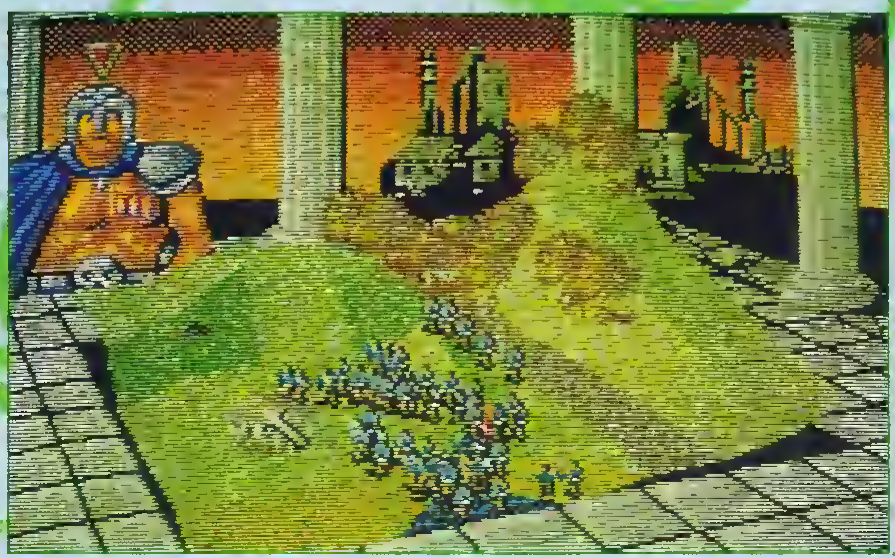
Aujourd'hui, toujours avec Electronic Arts, vous allez pouvoir retrouver un grand classique des jeux micros, véritable petit frère du légendaire Populous. Avec Power Monger, plus question de se glisser dans la peau d'un Dieu ! Cette fois, vous incarnez un chef militaire dont l'ambition est de conquérir le monde.

C'EST LA GUERRE !

Le Malheur a voulu que votre Royaume soit anéanti. Voilà pourquoi, aidé d'un petit groupe de partisans qui vous sont totalement dévoués, vous tenterez de vous reconstruire un Royaume. Pour cela, le moyen le plus efficace, dans un premier temps, sera le chemin de la violence. Vous traverserez les pays et soumettrez les habitants des nombreux villages. Tout refus de soumission sera bien entendu soldé par une exécution sommaire. Pour vaincre, il faut parfois se montrer impitoyable. Mais votre intérêt n'est pas nécessairement de détruire les populations locales, car celles-ci pourront vous fournir des hommes pour votre

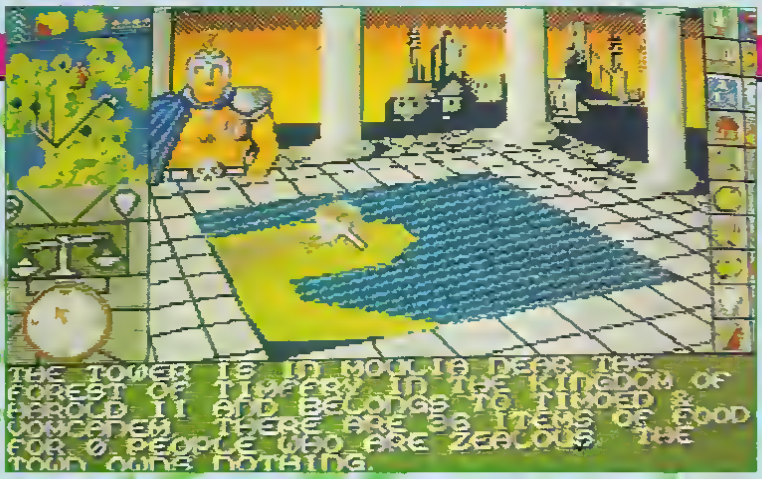


La bataille s'engage ! Surveillez du coin de l'œil l'évolution de vos troupes. En cas de problème, n'hésitez pas à fuir. Il faut parfois reculer pour mieux sauter. De plus, vous ne saurez pas toujours combien d'hommes possède l'ennemi. S'engager dans un combat avec trente hommes pour se retrouver contre cinquante, c'est absolument suicidaire. Une méthode pour n'être jamais surpris consiste à envoyer son capitaine espionner. La manœuvre est dangereuse, et un capitaine espion découvert est exécuté ! À vous de mesurer les risques...



Prenez des renseignements sur les villes et les villages avant de les attaquer. Vous apprendrez de cette manière s'il y a des combattants, de la nourriture ou autre chose. L'inconvénient, c'est que d'autres troupes peuvent passer avant vous ! Faites vite pour vaincre... Tous les textes du jeu sont en anglais, mais on fait très vite le tour du vocabulaire. Une fois que l'on sait que "sword" signifie épée, "food" nourriture, "town" ville, "discontent" mécontent, "ploughs" charrues et "bows" arcs, vous devriez vous en tirer sans peine.

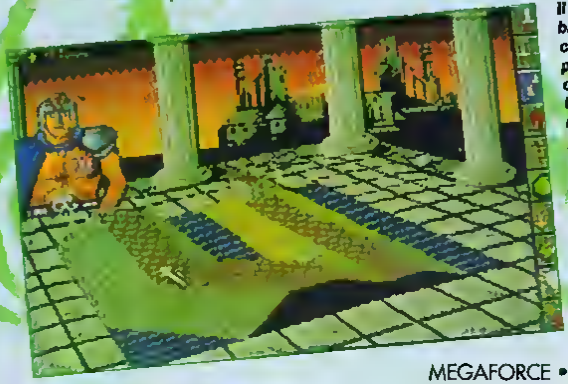
PowerMonger



A vous d'aller dans les endroits les plus reculés pour y débusquer l'ennemi et le soumettre à votre souveraine autorité !

Des troupes ennemies en train de camper... En voyant une armée en si grand nombre, votre plus grand interêt est de recruter des hommes, et de construire des catapultes et des canons ! Canons et catapultes font des massacres dans les rangs de l'adversaire !

Vous voici déjà aidé par un autre capitaine. Ce fidele allie pourra s'occuper d'une partie de vos hommes pendant que vous guiderez l'autre. Vous pourrez à tout moment lui donner des instructions afin qu'il fasse une action bien précise !



Il est parfois important de bien choisir les lieux du combat. Même si l'on n'y pense souvent qu'après coup, il faut prévoir un terrain qui permettra une retraite facile. Ce n'est pas toujours évident, regardez donc la photo !

armée et vous aider à fabriquer des armes, commes des canons ou des catapultes. Une fois reconnu comme Roi, vous passerez au niveau suivant, où les difficultés iront en croissant. Lorsque l'on sait que le jeu comporte 195 niveaux, on se dit qu'il y a de quoi faire !

LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS

Diplomatie et stratégie seront les seules qualités demandées pour vaincre. Car, si au début des parties, les alliances sont inutiles, très vite, elles seront essentielles. En offrant des cadeaux, comme des poteries que vous aurez faites ou volées à un autre clan, un clan pourra décider de se joindre à vous. Vous pourrez alors utiliser les ressources aussi bien en hommes qu'en matériels de ce dernier, pour finalement renverser l'alliance et exterminer votre allié. À ce jeu, les ennemis d'aujourd'hui sont les amis d'hier ! Il faut être sans pitié pour espérer s'approprier un royaume. Votre but est de traverser une carte. Partant du coin supérieur gauche, il vous faudra arriver, par le chemin que vous voudrez, au coin en bas à droite ! Une fois parvenu là, la victoire vous sera acquise, et le Roi sans pays redeviendra le seigneur de jadis !

Power Monger est un jeu où il faut réfléchir pour vaincre... Apprenez quels sont les meilleurs endroits pour construire des armes (les villages dans les montagnes !), quelle troupe est à éviter, quel seigneur est dangereux... À force de ruses et de patience, vous remporterez victoire sur victoire et parviendrez à l'ultime écran qui fera appel à toutes vos capacités de capitaine.

En combat, observez les âmes des défunts qui s'envolent ! Un détail sympa, même s'il est parfois bien inquiétant et de mauvais augure !

UN JEU DE STRATÉGIE ORIGINAL

L'un des reproches que l'on peut adresser à Power Monger, c'est qu'il ne vous permet pas de suivre vos troupes en continu. Chaque nouveau niveau vous propose de nouvelles troupes. Il ne peut donc y avoir de suivi. C'est dommage, d'autant plus que chacun de vos hommes est parfaitement individualisé. C'est-à-dire que si vous cherchez à avoir des renseignements sur un homme pris au hasard, vous aurez son nom, son âge, son métier et le nom de son seigneur ! À chaque niveau, le challenge est unique et parfois déroutant. Très vite, vous ne serez plus seul, et vous pourrez commander d'autres capitaines. Vous enverrez alors vos hommes pas dizaines dans des mêlées spectaculaires et meurtrières au possible. Grâce au système de mots de passe, vous pourrez stopper vos conquêtes quand bon vous semblera, pour les reprendre (au début du niveau) plus tard.

Il est difficile de dire que Power Monger soit une merveille, techniquement parlant. Mais l'intérêt du jeu ne se trouve pas dans ses graphismes très sobres, dans son animation parfois bien saccadée ou dans ses sons très limités. Une fois que l'on commence une partie, il est dur de ne pas continuer pendant des heures. Heureusement que les mots de passe sont là ! Ajoutez à cela une très bonne ergonomie, et vous obtiendrez un jeu dans la lignée de Populous, mais qui possède cependant sa propre originalité, et qui est si particulier que ce serait franchement dommage de le manquer !

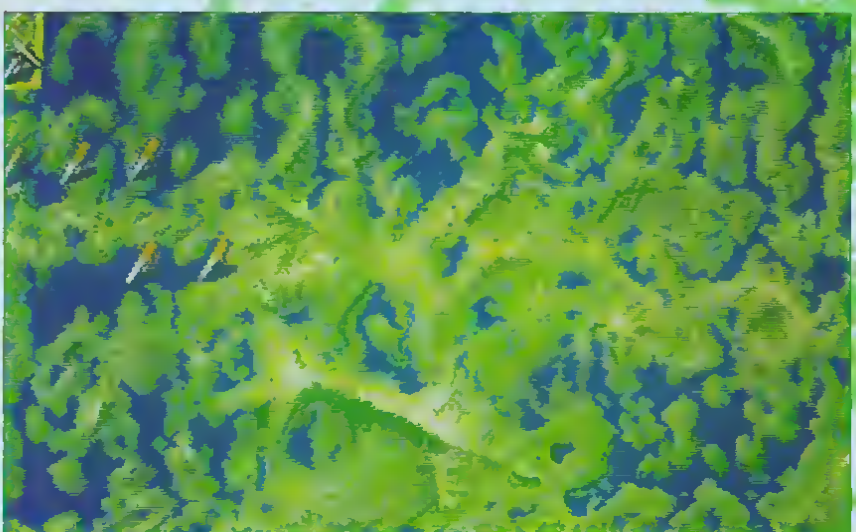
EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITÉ



Voici la carte des conquêtes. Votre but, arriver en bas à droite. Pour chaque territoire conquis, une dague apparaîtra. Vous aurez ensuite le choix entre deux territoires adjacents à votre dernière conquête. Choisissez et observez le resultat. La plupart du temps, les choix s'operent entre des écrans de difficulté equivalente. Impossible de se contenter de niveaux faciles !

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACEMUTANTS

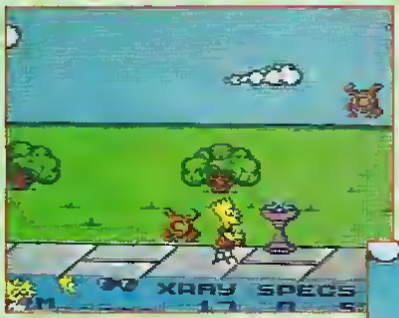
Horreur, mes amis ! La ville où vit la famille Simpson's, Springfield, est envahie par des mutants venus de l'espace ! En tout cas, c'est ce que dit le petit Bart... Et on n'a pas vraiment l'impression que son entourage le prenne réellement au sérieux. Bart sait que, comme David Vincent, il devra lutter en solitaire, et apporter des preuves formelles de ses dires, afin de bénéficier de l'aide de ses proches.

LA FAMILLE SIMPSON A LA RESCOUSSE !

Bart n'a pas les mains vides! Il dispose, entre autres, d'une bombe de peinture rouge (très important, le rouge !), de pièces de monnaie (pour acheter d'autres objets dans les magasins), et surtout de lunettes à rayons X, capables de déceler et de démasquer le moindre ennemi envahisseur ! Lorsque vous sautez sur la tête des intrus ; ces derniers laissent une "preuve" de leur existence. Cette preuve, vous devrez la ramasser, en conséquence de quoi, une lettre du prénom d'un des membres de la famille s'affichera automatiquement. Lorsque vous aurez fait apparaître toutes les lettres de ce nom, cette personne viendra vous prêter main forte à la fin du niveau, pour votre plus grand plaisir ! Et croyez-moi, vous ne serez pas trop de deux pour accomplir votre difficile tâche !

LA CHASSE AUX ALIENS

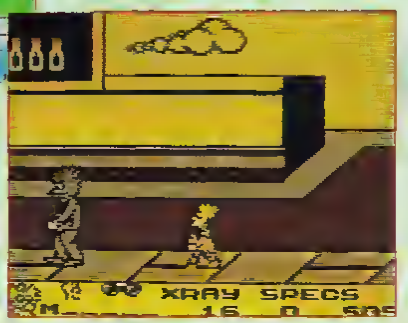
Votre périple, qui n'est certes pas une partie de plaisir, consistera à montrer vos talents de chasseur d'E.T. dans différents lieux stratégiques de la ville et de ses environs. Bart devra tout d'abord, dans les rues de Springfield, peindre en rouge les éléments mauves dont les E.T. veulent s'emparer pour construire leur arme diabolique. Dans le Centre Commercial, il lui faudra récupérer tous les chapeaux que les gens portent, pour ensuite les amasser en un lieu sûr ! La 3ème quête, se déroulant dans le Parc d'At-



Ce sont des objets de couleur mauve comme celui-ci, que vous devrez repeindre en rouge à l'aide de votre bombe de peinture. Il faudra même parfois employer des fusees ou des pétards, pour pouvoir atteindre des hauteurs inaccessibles. N'oubliez pas les magasins !

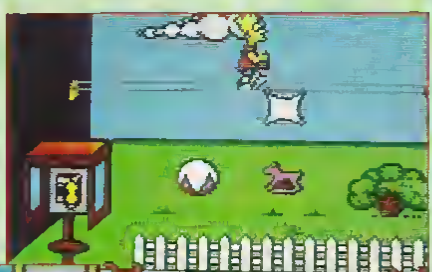
Une fois sur le Skate Board, méfiez-vous, ça décoiffe ! Parfois même, ça mord ! Regardez plutôt ces chiens aux dents acerees. Mieux vaut passer par-dessus, non ?!

Pour qui il se prend, çui-là ! Eh, oh ! Et la priorité, alors ?! Ah d'accord, tu veux jouer à ça... OK, mon gaillard, c'est parti, fais gaffe à tes oreilles !

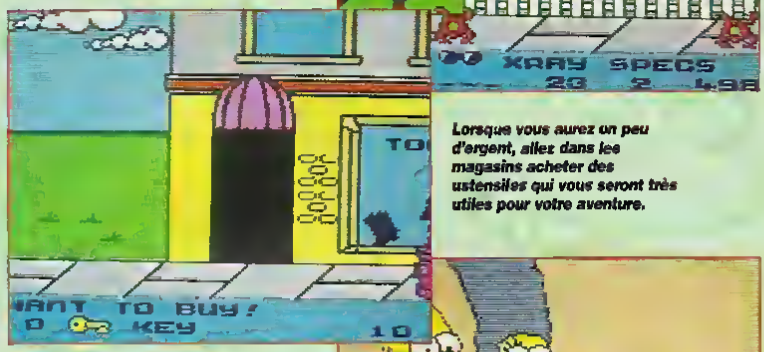


Ça y est : grâce à mes lunettes à rayons X, je viens d'en repérer un. Surtout, essayez de le faire très tôt, afin que vous ayiez le temps de lui sauter sur la tête !

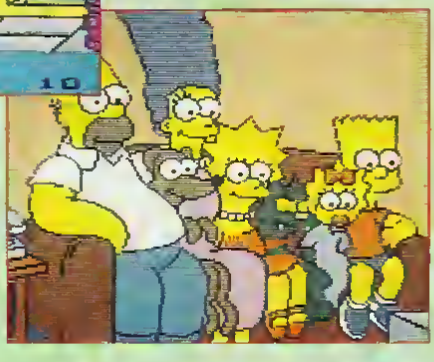
IZAPPING



Ici, sautez sur le siège de la cabine téléphonique, puis sur le toit de la cabine elle-même, pour enfin aller sur la corde à linge. Marchez simplement jusqu'à ce que le linge tombe et recouvre les objets mauves du bas.

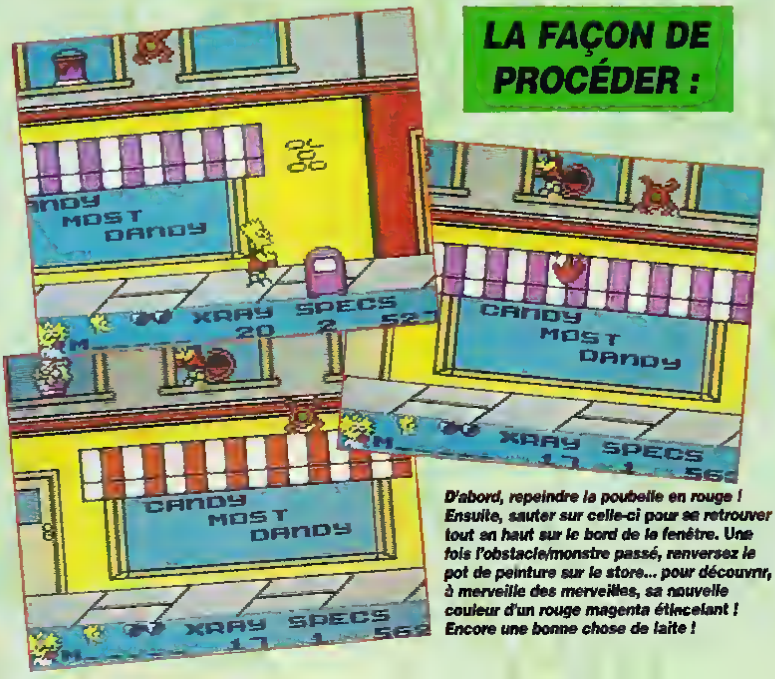


Lorsque vous aurez un peu d'argent, allez dans les magasins acheter des ustensiles qui vous seront très utiles pour votre aventure.



Tiens, mais c'est la Famille Simpson's au grand complet ! Avec en prime, le chat, le chien... et le téléphone !

LA FAÇON DE PROCÉDER :



D'abord, repeindre la poubelle en rouge ! Ensuite, sauter sur celle-ci pour se retrouver tout en haut sur le bord de la fenêtre. Une fois l'obstacle/monstre passé, renversez le pot de peinture sur le store... pour découvrir, à merveille des merveilles, sa nouvelle couleur d'un rouge magenta étincelant ! Encore une bonne chose de faite !

tractions de Krustyland, consistera à éclater des ballons, à l'aide de fléchettes ou bien en jouant aux attractions proposées. Dans le Musée d'Histoire Naturelle, Bart devra récupérer tous les signes de sortie, que les Mutants projettent également de dérober. Pour finir, il faudra qu'il s'empare sans plus attendre des barres de puissance nucléaire, qui se trouvent dans la Centrale de la ville. Ces derniers sont des éléments vitaux pour l'élaboration de leur arme suprême !

UNE VERSION REUSSIE

Flying Edge nous a encore concocté un excellent produit. J'irai même jusqu'à dire que cette version est plus réussie que celle de la Megadrive ! Avouez que ça fait plaisir, non ? Les graphismes sont superbes, et très bien fins, au moins autant que sur MD. Les musiques sont elles aussi très réussies. On retrouve avec plaisir l'ambiance loufoque et branchée des dessins animés des Simpsons. La maniabilité est quant à elle tout à fait satisfaisante, aussi bien pour utiliser les objets, que pour assommer les Mutants ! C'est vraiment une réussite sur toute la ligne, à moins que la difficulté ne vous effraie. Et n'oubliez pas notre méga-dossier dans Mega Force n°13, il est valable également pour cette version.

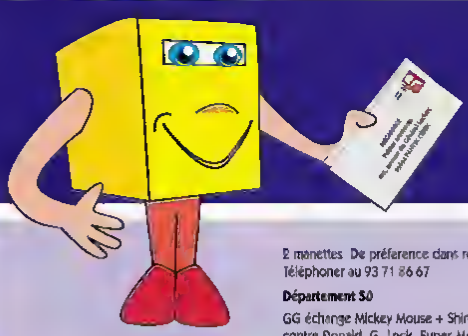
EDITEUR
FLYING EDGE

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE



Petites A

DIVERS

ACHAT

Département 18

Achète Commodore 64 en bon état (cause panne irréparable) Avis à ceux qui ne savent plus quoi en faire ! Téléphoner à Sébastien en semaine le soir ou heures de repas au 56 84 99 65

Département 39

Achète le Mega Force n°1 à un prix à débattre Tel a Erwann a partir de 17H30 la semaine et toute la journée le week end au 56 21 58 92 Je vous remercie beaucoup

Département 76

Achete MEGAFORCE n°1 environ 20F Tél à Leo après 18H30 au 35 75 13 63

VENTE

Département 13

Vends nombreux jeux CPC 6128, prix raisonnable ou échange contre jeux MEGADRIVE ou MASTER SYSTEM Vends Mega Force n° 10 11 12, prix à saisir Demander Frédérique au 42 51 11 16 URGENT !

Département 27

Vends NINTENDO + 2 manettes + pistolet + 7 K7, super prix Tél après 19H au 35 02 11 96

Département 88

Vends MS DOS, Matra, Datasysteme avec manuel utilisation + disquettes de jeux Téléphoner au (16) 37 23 06 72 à MAINTENOH, prix à débattre

Département 30

Vends ordinateur Amstrad CPC 6128 état neuf, prix 2000F Téléphoner au 90 86 38 55

Département 45

Vends Supersonic 2, 3, 4, 5F un, consoles + n°9 20F, la bible des astuces sur consoles tomes 1 30F, la bible des pokes tomes 1 et 2 30F un, Mega Force 13 : 20F Téléphoner après 18H30 au 38 67 29 49

Département 56

Vends Amstrad 6128 couleur, bon état + nombreux jeux + man + livre pour seulement 2500F Possibilité de vendre séparement. Téléphoner au 97 50 62 18

GAME GEAR

CONTACT

Département 06

Echange GAME GEAR + Columns + Lemmings + adaptateur secteur + tous les emballages et notices (le tout en très bon état) valeur totale 1390F contre une MEGADRIVE + 1 ou 2 manettes De préférence dans région PACA. Téléphoner au 93 71 86 67

Département 30

GG échange Mickey Mouse + Shinobi + Sonic contre Donald, G Loc, Super Monaco GP II, Terminator, un contre un Telephoner a Marc au 33 48 11 53 envoi dans toute la France

Département 6570 (BELGIQUE)

Echange sur GAME GEAR, Mickey contre Prince of Persia ou Wonderboy I II ou III Ecrire a WIHAND Yannick, 5 rue de Beho, 6670 GOUVY (BELGIQUE)

Département 82

Echange sur GG, Ninja Golden contre Quack Shot ou l'adaptateur cartouche MS/GG Telephoner au 63 94 48 56

VENTE

Département 01

Vends ou échange jeux GAME GEAR : Sonic, Sonic 2, Batman Returns, Donald Duck, Chuck Rock, Slider, Super Monaco GP Teléphoner à Gilles au 74 98 13 64

Département 10

Vends sur GAME GEAR Olympic Gold et G Loc 130F l'un avec boîte et notice Vends aussi Ghostbusters sur MD 200F Demander Catherine au 25 49 18 20

Département 13

Vends Sonic 110F et Donald Duck : 100F sur GAME GEAR Tél à Fabien au 90 47 05 02

Département 27

Vends jeux GAME GEAR Monaco GP, Sonic, Put & Putter, Columns Contacter Olivier HAHAK, 12 rue du Cygne, 27370 THUIT-SIGNOL ou tel 35 87 86 61

Vends GAME GEAR + 7 cassettes (Sonic, Olympic, Gold, Kick Off, G Loc, Mickey Mouse, GP Monaco Columns) valeur 2700F prix 1700F tres peu servi Téléphoner après 19H au 32 38 30 59

Département 49

Vends jeux GAME GEAR (Donald, Mickey, Tazmanie et Columns) et jeux sur MS (Bubble et Wonderboy III) + adapt. MASTER GEAR Achète sur MEGADRIVE, Fantasia 150F Tel à Yannis après 18H ou 41 67 40 12

Département 51

Vends jx pour GAME GEAR Wonderboy, The Dragon's Trap, Castle of Illusion, Shinobi, Sonic et Devilish ! 200F piece Possibilite d'echange Tel à Didier et Sandrine au 26 60 04 32

Département 55

Vends GG + Columns + Woddypop + adapt. sect. + Master Gear 500F, 2 jeux MS 200F, convecteur MDMS 150F, le tout a débattre Tél au 29 89 73 41

Département 65

Vends sur GG Wonderboy 3 ou échange contre Sonic 2 et vends sur MS Sonic 2 (neuf), prix correct Contacter Franck après 19H30 au 62 55 91 49

Département 67

Vends GAME GEAR + 19 jeux + loupe + adaptateur MASTER SYSTEM + transformateur (jeux récents) le tout en bon etat, valeur neuve 5500F, cède 2500F Téléphoner le soir au 88 83 59 26

Département 72

Vends GAME GEAR + 3 jeux (Olympic Gold, Columns et Super Monaco GP) + adaptateur MS 1250F, urgent. Achète jeux MD moins de 250F Demander Yoann au 43 24 50 87

Département 74

Vends GAME GEAR + Columns + 5 Monaco + Olympic Gold + adapt secteur + garantie 3 mois, prix 1400F très bon état Demander Xavier au 50 67 57 36, URGENT !

Département 75

Vends GAME GEAR + 1 jeu (Sonic) + 1 adaptateur neuf (sous garantie) 800F Echange sur MEGADRIVE, The Terminator contre Shadow Dancer Tél au 45 24 59 01

Vends sur GAME GEAR, Psychic World + G Loc + Joe Montana + Master Gear converter + Super Tennis, valeur 1200F, prix 800F Contacter Matheu après 18H30 lundi et jeudi au 42 09 23 40 URGENT !

Département 78

Vends sur GAME GEAR, Castle of illusion 180F Téléphoner aux heures de bureau au 30 50 77 41 (PLAISIR)

Département 86

Vends GAME GEAR avec 6 jeux + adaptateur MASTER GEAR avec 2 jeux, le tout en très bon etat Telephoner aux heures de repas le soir au 90 62 09 36

Département 91

Vends GAME GEAR + 3 jeux Sonic Columns, Space Harrier + garantie + adaptateur secteur, le tout 1300F Téléphoner à Jean Marc au 60 75 49 18

Vends GG + 5 jeux + sacoche + convertisseur + 6 piles rechargeables + chargeur, TBE, prix 1000F Contacter Patrice au 69 07 39 68

Département 92

Vends GAME GEAR + loupe + 3 jeux (Aleste, Shinobi, Sonic) 1100F Telephoner a Julien au 46 62 61 71

Urgent ! Vds sur GAME GEAR, Sonic avec boîte et notice, prix 120F Tél au 47 95 36 56

Département 93

Vends GAME GEAR toute neuve + 9 jeux + adapt sect + cordon Gear to Gear Out Run Olympic Gold, Gloc Sup Monaco Sonic, Donald, Ax Battler, Shinobi, Columns, valeur 3300F, vendu 2000F Tél au 43 32 30 55

Département 95

Stop affaire ! Vends GAME GEAR + 5 jeux (dont Sonic & Shinobi) TBE + boites, notices, valeur 2000F, prix 890F Pour tous renseignements contacter Julien apres 17H30 au 30 40 16 31 TRES URGENT !

MASTER SYSTEM

ACHAT

Département 62

Cherche Zillion II, Tri Formation sur MS Tél a François au 77 37 70 50 ou écrire au 15 Rue de la République, 42000 ST ETIENNE

Département 66

Achète jeux MASTER SYSTEM a moins de 150 francs Téléphoner à Antony à partir de 19H au 68 28 52 38

Département 68

Urgent ! Achete lunette 3D moins de 150F Demander Yves au 89 82 48 88 + vends NINTENDO 6 jeux + livres 1500F

Département 84

Achète Ultime 4 ou Y's Vanished Omens sur MASTER SYSTEM. Cherche aussi Prince of Persia très urgent 250F max Contacter Matthias le soir après 90H au 20 34 52 13 URGENT !

Département 92

Ach. sur MASTER SYSTEM, Tom et Jerry 140F Vends Operation Wolf + pistolet 230F et Space Harrier, Super Tennis, World Grand Prix au petit prix 140F l'un Tél au 47 50 08 13

CONTACT

Département 28

Echange sur MS2, Double Dragon, Moonwalker Asterix, Chuck Rock, Alien 3 et Terminator Ecrire a DEZORME David, 8 rue de la Mairie, 28520 CHATEAUNEUF DU FAOU

Département 31

Echange sur MASTER SYSTEM Shinobi, World Soccer contre Psycho Fox et Wonderboy 1 contre Teddy Boy Tél à Eric au 61 74 79 99

Département 35

Echange Evlweight Champ contre Golden Axe sur MS Contacter GILAS KASDAN au 99 33 82 49 ou envoyer une lettre au 23, rue du Niverman, apt 1205, 35000 RENNES

Département 51

Echange sur MS, Paperboy contre Back to the Future III ou Moonwalker ou Tom et Jerry ou Pacmania ou Miss Pacman ou Sonic 2 Achèterais Miss Pacman, attends vos propositions Téléphoner au 26 73 23 96

Echange sur MS, Paperboy contre Psycho Fox et Choplifter contre Marble Madness Demander Thomas apres 17H30 et avant 20H30 au 26 54 41 44

Département 57

Echange 4 jeux Double Dragon, Rastan, Ghostbusters F16 Fighter contre GAME GEAR avec Sonic, Alien 3, Columns, Master Gear ou vends 1000F bon etat Tél au 87 24 25 28

Département 69

Echange jeux MASTER SYSTEM Shinobi, Rastan, Global Defense, Action Fighter contre jeux intéressants Téléphoner au 78 07 20 29

Département 75

Cherche les possesseurs de MS pour échanger les jeux. Uniquement a PARIS Contacter Alexis au 45 33 66 15

Département 77

Echange sur MS Golden Axe ou Black Belt contre Psycho Fox et achete Columns entre 100F et 150F Contacter Cyril après 17H sauf le dimanche au 64 39 31 42

Département 78

Echange 2 jeux sur MASTER SYSTEM Les jeux sont Wanted, Rambo III au pistolet contre Sonic Sonic 2 sur MASTER SYSTEM. Contacter Alban au 39 62 57 34

Echange sur MS, After Burner contre Donald Duck ou Tom & Jerry ou Mickey Mouse Contacter aux heures de repas le 34 72 99 25

nonces

Département 80

Cherche jeux pour MS 2. Faire propositions à Fabrice après 12H au 22 51 18 72

VENTE

Département 01

Vends MASTER SYSTEM + 4 jeux + 2 manettes (Sonic, Retour vers le futur 2, Eswat, Shadow Dancer) 700 francs. Telephoner à Florian au 74 39 18 22

Département 02

Vends MASTER SYSTEM avec 2 manettes + 7 jeux (Olympic Gold, Kung Fu Kid, Tennis Ace, Super Kick off, Ghouls'n Ghosts, Aztec Adventure, Alex Kidd), prix 1200F à débattre. Téléphoner au 23 97 73 14

Vends MS + 2 manettes + 3 jeux : Hang on, Double Dragon, Black Belt, prix 400F. Téléphoner à François au 23 65 30 94

Département 13

Vends MASTER SYSTEM 1 avec 11 jeux : Sonic, World GP avec light phaser 1290F. Echange Sonic sur MEGADRIVE. Contacter Nicolas au 42 59 12 18, merci

Vends MS II + 5 jeux (Sonic, Mickey, Ghostbusters, Alex Kid + 1 manette + 1 pistolet, le tout est neuf, valeur 1900F vendu 1300F, vite urgent ! (+ Operation Wolf). Demander Audrey au 91 96 22 20

Département 14

Vends jeux MASTER SYSTEM, Wonderboy 3, Indiana Jones, World Games 200F pièce, Super Tennis 70F et Desti Angle 100F. Téléphoner au 31 47 37 56

Département 17

Vends Sonic, Donald Duck, Shinobi sur MS. Je voudrais acheter Bubble Bobble sur MS à moins de 200 francs. Contactez moi (Arnaud) après 17H15 au 46 04 18 66. Salut et merci d'avance

Département 36

Vends sur MASTER SYSTEM : The Ninja, World Grand Prix 75 francs, Spiderman 250 francs. Demander Valéria après 17H30 au 75 53 38 11

Département 29

Vends SEGA MASTER SYSTEM plus avec 2 manettes, 1 pistolet et 2 jeux inclus (Chang-on, Safari Hunt) 400F. Téléphoner entre 17H et 20H au 98 48 53 88

Vends sur MS II, Donald Duck : 200F à 250F. Tel à Mickael après 18H au 98 54 84 22

Département 31

Vends MS + 2 manettes + 2 super jeux (Sonic 2, Marble Madness, Olympic Gold, Kick off, Wimbledon) valeur 4000F, cède 1500F URGENT ! Téléphoner a Julien apres 19H au 61 48 45 38

Vends MASTER SYSTEM avec 2 manettes, pistolet, rapfire, 2 jeux inclus 1 en TBE, 12 cartouches dont Donald, Asterix, Chuck Rock, D. Dragon, R'Type, S. Monaco GP, valeur 4600F, cédé 2000F. Téléphoner au 61 59 71 40, rép

Vends ou échange Battle, Out Run et Shinobi sur MS. Téléphoner a Julien apres 18H au 61 98 14 01

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 5 jeux (Asterix, Shadow of the Beast...) prix 600F et achete jeux MEGADRIVE de 200 francs à 250 francs. Téléphoner à Alexandre au 61 75 80 16

Département 33

Vends jeux SEGA, Golden Axe 200F, Psycho Fox, Altered Beast : 200F pièce, Enduro Racer, Miracle Warriors 150F pièce, Operation Wolf + pistolet 450F. Téléphoner a Alexandre au 56 86 01 06

Vends MS + 2 manettes + 7 jeux 1200F. Téléphoner apres 19h au 56 78 31 18

Vends SEGA MS, 2 manettes avec 11 jeux 1600F. Appelet moi au 56 05 75 04

Vends MASTER SYSTEM 1 + 2 manettes + pistolet + After Burner + 3 jeux inclus 700F et NINTENDO + 2 jeux + 2 manettes Double Dragon 2, Off Road 3D, le tout 500F. Téléphoner au 56 49 31 08

Département 34

Vends sur MASTER SYSTEM World Soccer 150F, sur MD Quackshot 250F. Cherche Arcus Odyssey, Warriors Eternal Sun, European Club Soccer sur MD. Téléphoner aux heures de repas au 67 90 51 92

Vends MASTER SYSTEM 1 + 2 manettes + 10 jeux : Asterix, Mickey Mouse valeur 3000F cede 1790F. Contacter Ludovic aux heures de repas au 67 21 17 30

Département 35

Vends console MS + 5 jeux (jeux intégrés Golden axe, Altered Beast, Wonderboy 3, Sonic 2) 690F. Telephoner au 99 53 74 61

Département 36

Vends SEGA MASTER SYSTEM 200F. Mickey 250F, Enduro Racer 100F, California G. 250F, Wonderboy in Monster Land : 250F en parfait etat. Demander Loic entre 18H et 19H30 au 54 22 70 62

Département 38

Vends jeux MS en TBE (4 mois) Sonic 250F, Spellcaster : 200F ou les 2 400F. Telephoner après 20H au 76 71 63 08

Département 39

Vends pistolet + Operation Wolf sur MASTER SYSTEM 300F. Contacter Stéphane apres 19H au 84 79 16 91

Département 42

Vends MS I + 2 manettes + pistolet + 3 jeux 800F. Telephoner au 77 41 62 62

Vends jeux MS (Wonderboy 3, California Games, Alex Kidd, Heavyweight Champ, Rastan, Double Dragon, After Burner, Fantasy Zone 2, Black Belt et MD : Spiderman, prix 100F à 170F. Téléphoner au 77 29 06 18

Département 44

Vends MASTER SYSTEM + jeu inclu (Alex Kidd) + 2 manettes (TBE) 290F. Demander Thomas au 40 00 91 15. URGENT !

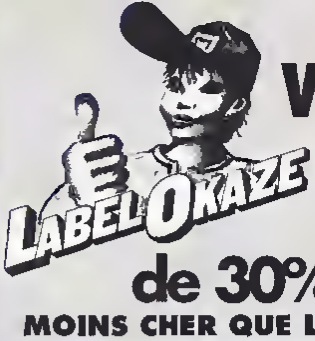
Département 45

Vends MS + 11 jeux (Sonic, Olympic Gold, Tennis Ace, Shinobi, Moonwalker) le tout + 2 manettes 1000F. Téléphoner à Romain de 18H à 20H au 38 86 50 66

Département 50

Vends sur MASTER SYSTEM : Olympic Gold, World Cup, Submarine Attack, After Burner et Double Hawk tous à 220F l'unité. Contacter Sébastien ap. 17H au 33 51 31 52

Vends sur MS : Dead Angle 85F, pistolet avec jeu Rescues Mission 350F. Téléphoner de 16H à 21H au 33 56 78 92



ACHETEZ
VOS JEUX VIDEO
D'OCCASION
de 30% à 70%
MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS
+ 6000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 3500 NOUVEAUTES

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC* 649 F
MANETTE PRO 2 125 F — ACTION REPLAY PRO 499 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion)

ART ALIVE	89 F	RAMBO III	149 F
DJ BOY	89 F	DICK TRACY	159 F
FLICKY	89 F	TWIN HAWK	159 F
PAPERBOY	89 F	ALEX KIDD	179 F
SHADOW DANCER	89 F	LAST BATTLE	179 F
MERCS	99 F	SUPER HANGON	179 F
ZOOM	99 F	SUPER THUNDERBLADE	179 F
CRACK DOWN	149 F	WORLD CUP ITALIA	179 F
GOLDEN AXE II	149 F	SPIDERMAN	199 F

* CONSOLE D'OCCASION

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)
Exemple de prix (Jeux d'occasion)*

ALTERED BEAST	79 F
KUNG FU KID	79 F
GHOSTBUSTERS	99 F
RASTAN	99 F
TENNIS ACE	99 F
AFTER BURNER	149 F
SHINOBI	149 F
GOLDEN AXE	179 F

REMISE 25 % du 19 au 28 février sauf promotions

GAME GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
GAME GEAR avec COLUMNS* 695 F

Avec notre CARTE DE FIDELITE, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de 10%

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290
Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63 86 87. Parking Maubert
Aurora

Vente par correspondance - 48 H COLISSIMO

SCORE GAMES
LA VIDEO EST PASSION
17, rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 43.290.290 +

BON DE COMMANDE EXPRESS: A retourner à SCORE GAMES
NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐ N°
Date expiration / Signature

RC Paris B 385 215 603

Petites Annonces

Département 53

Vends jeux MS : Sonic, Alex Kid Lost Ster Tél ap 18H30 en semaine au 43 00 30 99

Département 53

Vends MS + 2 manettes + 1 jeu Alex Kidd in Miracle World TBE : 300F, jeux MS : Sonic, Tennis Ace, Golden Axe Warrior : 200F, Fantezy Zone, Global Defense : Secret Commando : 100F Téléphoner aux heures de repas au 29 79 42 80

Département 56

Vends Thunder Blade et Xenon II entre 150F et 200F Téléphoner à Mickaël après 18H au 97 87 83 98

Département 59

Vends sur MASTER SYSTEM, Enduro Racer et Fantasy Zone I, prix : 150F les deux. Demander Antoine au 20 31 02 10

Très urgent ! Vends MS2 + 3 jeux + 2 manettes, jeux : Asterix, Mickey Battle, Out Run, Shinobi, Alex Kidd Miracle World, prix : 975F Téléphoner à Manu au 20 61 62 25

Vends 15 jeux : Sonic, Mickey, Moonwalker Tél à Bruno au 20 55 99 31 ou au 20 31 42 93

Département 59

Vends MASTER SYSTEM + 7 jeux au prix de : 500F Ecrire à Damien VASSELIN, 4 rue de la Source, 80500 CHANTILLY

Département 83

Vends ou échange sur MS : Olympic Gold : 250F ou échange contre Asterix. Téléphoner à Chris eux heures de repas et avent 20H30 au 73 23 00 78

Département 69

Vends jeux MS : World Soccer, Vigilante, Zillion, Ghostbusters : 100F l'un Téléphoner après 17H à Xabi au 59 37 43 38

Vends MS II + 2 manettes + jeu (Alex Kidd) inclu : 400F TBE, 3 jeux, Double Dragon, World Cup Italia 90 : 200F, Altered Beast : 250F Contacter Philippe au 59 37 07 39

Département 58

Vends MS + pistolet + Operation Wolf + 1 jeu Intégré : 550F Téléphoner aux heures de repas au 58 58 48 42 URGENT !

Département 67

Vends ou échange sur MS, Hang on : 50F, Thunder Blade : 200F, Altered Beast : 170F, Champions of Europe : 200F Demender Marc après 18H au 88 31 41 32

Vends sur MS : Sonic 1, 2, Asterix, Bubble Bobble, Alex H T W , Rastan, Segela, Prince of Persia, Ghost House, Wonderboy 3 : 170F pièce ou le tout : 1500F Contacter Pascal au 88 07 87 91

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 3 jeux dont 1 incorporé Vends aussi autres jeux de 80F à 150F Téléphoner après 18H au 92 70 95 47 ou écrire à BERBACH Didier, 56 Rue Principale, 67350 BUSWILLER.

Département 59

Vends jeux sur MASTER SYSTEM : Battle, Outrun : 250F au lieu de 300F, état neuf Téléphoner à Stéphanie au 74 05 05 19

Vends console MASTER SYSTEM + 7 jeux : Sonic, Moonwalker Ghostsbusters, Kung Fu Kid, Golden Axe, California Games, Great Volleyball : 1250F TBE Téléphoner au 74 7010 71 ou 74 53 47 40

Vends MASTER SYSTEM II + 1 pistolet et 2 joypads, 2 jeux : Alex Kidd + Operation Wolf, environ 400F + 7 jeux de 100F à 150F pièce Contacter Cedric au 73 40 35 16

Vends MS + 2 pads + pistolet : 600F + 13 jeux dont Sonic 2, Sonic 1, Donald Duck : prix d'un jeu : 100F à 250F. Contacter Mickaël après 16H30 au 76 50 16 50

Département 72

Vends pour MS : Olympic Gold, Wonderboy 3, Prince of Persia : 250F l'un + Joystick : 80F Achète les 2 premiers MEGAFORCE Téléphoner au 43 77 02 12 uniquement le 72

Département 74

Vends jeux MS II (Spiderman et Shinobi) + magazines, prix : 340F, très urgent ! Appeler Frédéric au 50 44 05 77

Département 75

Vends MASTER SYSTEM + 4 jeux + pistolet + 2 manettes : 1100F au lieu de 2200F. Téléphoner au 43 40 73 43

Vends sur MASTER SYSTEM : Sonic : 250F, Golden Axe : 150F, Zillion : 150F, After Burner : 150F, Rastan : 100F Contacter Fabrice après 18H au 45 44 46 94

Vends jeux MASTER SYSTEM 16 titres TBE avec notices + pistolet light phaser, nombreux titres à 2 joueurs, prix très intéressant, dégressif par lot de cassettes Demander Arnaud après 19H au 45 20 97 59

Vends Sega MASTER SYSTEM avec 2 manettes + 10 jeux (Sonic, Mickey, Wonderboy 2 et 3, Out Run, After Burner) prix : 100F ou 150F chaque jeu Contacter Daniel de 15H à 19H au 42 29 63 40

Vends MASTER SYSTEM I sans manette + 2 jeux : Galaxi Force, R Type, prix : 550F Contacter Gabriel après 18H au 47 00 23 63

Vends MS 1 + 2 manettes + pistolet + 2 jeux + 1 en mémoire, prix : 800F (servie 2 mois), emballage d'origine dont 13 jeux de : 100F à 200F Téléphoner à Nathalie au 45 44 99 56

Vds MS + 2 pads + Alex Kidd + Astenx + Sonic + Mickey Mouse + Donald Duck + California Games + Pacmania : 1500F Tél à Manu de 19H à 22H au 48 56 28 12

Vends jeux MASTER SYSTEM, Gloc Air Battle et Ace of Aces : 200F l'unité ou 300F les 2 Appeler Pascal au 39 92 22 75

Vends MASTER SYSTEM + A Kidd : 200F + jeux : Asterix, Mickey, Donald, Wonderboy 2 et 3, Alex Kidd 4 de : 50F à 200F Téléphoner à George au 45 65 73 83

Département 76

Vends MASTER SYSTEM plus : 2 manettes + 1 pistolet + 4 jeux (Hang on, Safari Hunt, Teddy Boy) prix : 700F TBE ou vends séparément jeux. Contacter après 19H le 35 91 26 33

Vends jeux MS, California Games, Wonderboy III, Pacmania : 230F l'un, Thunder Blade : 130F Demander Benjamin au 35 08 56 61

Département 77

Vends MS + 1 manette + 7 jeux dont : Sonic, Golden Axe, World Cup 90 : valeur 3000F, vendu : 1800F Contacter Loïc à partir de 17H30 au 64 08 49 49 URGENT !

Vends MASTER SYSTEM + 3 jeux + 2 manettes + phaser, prix : 700 francs, possibilité de vente séparée Téléphoner à Fabrice après 17H SVP au 64 04 40 69

Vends SEGA MS 2 + 1 jeu incorporé : Alex Kidd in Miracle World + 2 jeux : Alex Kidd in Shinobi World et Asterix : 650F à débattre Téléphoner après 18H au 64 27 50 13

Vends MS II + 7 jeux dont : Double Dragon, Rastan : 900F ou vends jeux séparément : 100F Appeler Marc Thiebault au 60 01 78 03

Département 78

Vends jeux MS, California Games, Sonic, Slap Shot, Dick Tracy : 100F le jeu Téléphoner après 18H au 30 52 77 29

Vends MS2 + 1 manette : 300F + 11 jeux (Sonic, Terminator, Chuck Rock, Moonwalker) à partir de 150F Demander Bastien/Bertrand après 16H au 30 58 26 45

Vends ou échange sur MS, Wonderboy 3, Slap Shot, Shadow Dane, World Game, Gangster Town, Rescue Mission, Global Defense, Ghostbusters, Fantasy Zone Vente à moitié prix Téléphoner au 30 53 51 18

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 9 jeux dont Populous, SMGP II, Segala, Wimbledon, Asterix + cassette vidéo SEGA n° 1 ou échange contre MEGADRIVE + 3 ou 4 jeux, prix : 1350F Téléphoner à Olivier après 17H15 au 34 76 68 02

Vends MASTER SYSTEM 2 avec Alex Kidd et donne 2 jeux si achète prix : 250F Tél à Nicolas au 30 58 94 62, URGENT !

Vends MASTER SYSTEM : R Type : 150F, Great Golf : 150F, Fantasy Zone 2 : 60F, World GP : 60F, Ninja : 60F, Kung-Fu Kid : 60F Téléphoner à Raphael au 30 90 63 44

Département 79

Vends jeux MASTER SYSTEM : 200F Demander Thomas RIZON au 49 35 56 59

Département 80

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 6 jeux : 1000F. Contacter Alexandre au 22 52 43 92.

Département 81

Vends MASTER SYSTEM II + 3 jeux (Sonic, Donald Duck, Asterix), prix : 1100F Téléphoner après 18H40 au 63 57 14 92

Département 84

Vends MASTER SYSTEM 2 + Mickey + Captain Syiver au prix de 500 francs ou 280 francs la MASTER SYSTEM et 110 francs le jeu Cherche Phantasy Star 3 sur MD Contacter Matthias au 90 34 52 13, très urgent

Département 88

Vends MS I + 9 jeux prix à débattre Contacter Jérôme à partir de 18H au 29 37 44 05

Vends jeux MS I : 9 jeux à 250F pièce ou le tout : 1800F (California Games, Psycho Fox, World Cup Italia 90 ... Contacter Jean-Philippe au 29 31 54 85

Département 89

Vends console MASTER SYSTEM + 18 jeux, prix : 3200F le tout. Tél au 86 81 06 22

Département 90

Vends SMS2 + 2 jeux (G Loc, Shinobi) + rapide fire, Alex Kid intégré, le tout : 650F Téléphoner après 18h au 84 27 83 04

Vends SEGA MASTER SYSTEM + 10 jeux, valeur 3900F, bradé : 1690F Contacter Sylvain après 19H au 84 29 84 96

Vends jeux MASTER SYSTEM, Dick Tracy, Donald Duck, Kung Fu Kid, Wonderboy 3, Spiderman, Shinobi : 250F pièce Téléphoner au 84 54 68 07

Département 91

Vends MASTER SYSTEM + 4 jeux + 2 manettes + light phaser, prix : 630F Demander Bernard au 64 20 62 24

Vends 8 jeux MS : 1000F ou de 80F à 250F l'un (Shinobi Speedball, California Games, Zillion 2 ...) Téléphoner après 19H au 69 38 03 47

Vends MASTER SYSTEM + 7 jeux : Rocky, Rampage, The Ninja, Lord of the Sword, Rastan, E-Swat, Wonderboy 2, URGENT ! Demander Gaël au 64 94 20 72

Vends MASTER SYSTEM 2 + 1 manette + 3 jeux (Alex Kidd, Sonic et Asterix) le tout : 500F ou le jeu : 200F ou échange contre 2 jeux MEGADRIVE Téléphoner au 60 83 05 01 Affaire à saisir !

Département 92

Vends MASTER SYSTEM I + 2 man + lunette 3D + Space Haner : prix : 1100F Téléphoner à Eric au 46 24 37 15

Vends MASTER SYSTEM 2 + Spy vs Spy, Fantasy Zone et WGP : 350F ou échange contre MD sans jeu URGENT ! Contacter Bob après 17H sauf le vendredi à 15H au 47 39 63 04

Département 93

URGENT ! Vends jeux MS, Monopoly : 150F, World Soccer : 150F, Super Tennis : 50F, Action Fighter : 50F, Pro Wrestling : 75F, Heavyweight Champ : 200F, le tout : 500F Tél à Mickael après 18H30 au 49 30 40 89

Vends SEGA MS 1 + 6 jeux + 2 man + document pour SEGA, prix : 2000F important à débattre Pour en savoir plus, Demender Philippe au 48 93 77 21

Vends sur MS, Ghostbusters, Populous, The Flintstones, Alex Kidd, High Tech World, Chuck Rock entre 150F et 200F Télephoner à Coralie après 17H au 43 65 58 15

Vends sur MS : Golden Axe, Olympic Gold, Tennis Ace, Shinobi, Psycho Fox, Danan, World Soccer, Wonderboy, Ghostbusters entre : 150F et 200F pièce Téléphoner au 43 68 98 80, URGENT !

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 1 pistolet + 4 jeux (Sonic, Hang on) : 800F Contacter Sébastien au 48 75 33 47

Département 95

Vends MASTER SYSTEM + 7 jeux (Alex Kidd 1, 2, 3, Spiderman, Super Monaco, Chuck Rock, Wonderboy 1, le tout : 1500F franco ou jeu seul 150F à 200F Téléphoner au 39 92 22 55

Vends MASTER SYSTEM I + Hang on en mémoire + Safari Hunt + 2 manettes + 1 pistolet + 3 jeux d'action : Fighter, Double Dragon, World Soccer, prix : 700F Téléphoner à partir de 20H au 39 81 93 32

MEGADRIVE

ACHAT

Département 09

Achete sur MD (français) European Club Soccer, Olympic Gold, Team usa Basket Ball, Road Rash, max. 200F la cartouche Contacter Didier entre 9H et 12H ou 14H-17H tous les jours sauf week-end au 61 64 03 33

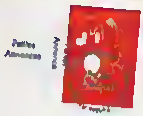
Département 26

Achète European Club Soccer sur MD, max. 200F Téléphoner à Cyril au 67 25 12 30

Département 28

Achète ou échange sur MD, Raiden ou autres jeux. Téléphoner le soir au 76 09 79 07

MEGAFORCE
Petites Annonces
100, avenue du Général Leclerc
93 692 PANTIN CEDEX



Département 41

Achète sur MD française, European Club Soccer 150F avec boîte et notice Tél. à Alexandre entre 19h et 21H au 54 71 05 33

Département 75

Achète sur MEGADRIVE, Super Monaco GP 1 Contacter Olivier au 42 05 05 60

Département 78

Achète sur MD tous jeux à prix sympa, pour club d'échange ainsi que consoles MD et GG Demander Vincent au 30 65 70 03 Bonne année 93 !

Achete, échange, vends jeux MEGA CD Recherche Wonderdog, Prince of Persia, Dragon's Fury sur MD, Karaoke Tél. au 34 89 72 64

CONTACT

Département 36

Echange sur MD, Ghouls n Ghosts contre Marble Madness, Altered Beast contre Road Rash, Sword of Sodan contre Batman et Rambo 3 contre Ghostbusters. Contacter Fabien au 67 93 76 97 aux HR.

Département 35

Echange sur MEGADRIVE, les jeux Quackshot, Gynoug, modèle japonais. Demander Nicolas au 99 60 47 78

Département 40

Echange sur MD fra Sonic, Quackshot, Castle of Illusion Revenge of Shinobi, Streets of Rage contre Tezmania, Kid Chameleon, Chuck Rock, Terminator, Batman Téléphoner à Nicolas au 59 56 74 74

Département 4000 (Belgique)

Urgent ! Cherche le mode d'emploi en français de Desert Strike même en photocopie sur MEGADRIVE de SEGA, merci à tous Ecrire à LEMPEREUR Philippe, rue Henri Maus 78, 4000 LIEGE (BELGIQUE)

Département 42

Echange Shad Dancer, Moonwalker, Hellfire, Golden Axe contre Out Run, 688 Attack Sub, Lotus, Pit Fighter Ecrire a MICHON Philippe, St Etienne le Molard, 42130 BOEN Téléphoner après 17H au 77 97 44 84

Département 50

Echange sur MEGADRIVE, Last Battle et Two Crude Dudes contre solt Streets of Rage II ou Monaco II, WWF Wrestlemania ou un autre jeu de sport URGENT ! Téléphoner à Olivier au 33 60 49 69

Echange sur MEGADRIVE, Two Crude Dudes contre Sonic II ou Dragon's Fury ou Streets of Rage II ou Mickey et Donald, URGENT ! Demander Olivier au 33 60 49 69

Département 59

Echange jx japonais E-Swat et Ghostbusters Tél à Yann apres 19H au 20 67 06 56

Département 60

Echange jeux MEGADRIVE, Eswat, Immortal Tél à Nicolas après 18H au 44 44 33 88

Département 62

Echange jeu Street of Rage contre Tazmania. Téléphoner le samedi au 21 68 14 15

Département 71

Echange sur MEGADRIVE, Streets of Rage contre tout autre jeux. Appeler vite ! SVP ! Appeler Carole de 20H30 à 22H (c'est moins cher a cette heure là) au 85 34 99 10

Département 75

Echange sur MEGADRIVE, Spiderman, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe contre Alisia Dragon, Streets of Rage, Terminator Contacter Thierry au 43 58 59 01

Echange Lakers Celtics MD contre Populous. Demander Olivier au 45 81 25 71

Département 78

Echange sur MEGADRIVE, Fatal Rewind et Marble Madness contre Alisia Dragoon ou Batman ou Streets of Rage ou Strider ou Revenge of Shinobi ou Donald ou Chuck Rock Téléphoner au 30 42 21 69

Département 81

Echange sur MEGADRIVE, Streets of Rage contre
Kid Chameleon et Terminator contre Hell Fire ou Mystic Defender ou Gynoug Tel aux heures de repas au 63 36 57 50

Département 82

Echange sur MEGADRIVE, Joe Montana Football ou Fantasia contre autres jeux. Contacter Fréderic tous les jours sauf le lundi ou après 17H au 86 46 82 08

Département 94

Echange jeux sur MEGADRIVE ou achète jeux a prix intéressant. Téléphoner au 43 98 94 95

Département 95

Echange sur MEGADRIVE Sonic 1, Quack et James Pond 2 contre Jeux d'aventure Demander Franck ou Geuffrey apres 18H au 34 17 47 75

Echange sur MEGADRIVE Sonic James Pond 2, Thunder 3, Hellfire, Mickey contre TF 4, Dragon's Fury, Galahad, Atomic Runner, Batman Returns ou les achète boîtes françaises ou Genesis ! Tél au 39 95 02 07

VENTE

Département 00

Vends jeu MEGADRIVE, état neuf, version française, le jeu est Fantasia, prix 220F Contacter Benoist après 18H au 47 08 27 31

Département 06

Vends MEGADRIVE + 7 jeux + 2 manettes 2000F Contacter Stéphane au 93 85 08 26

Département 10

Vends ou échange Kid Chameleon 230F ou échange contre jeux de baston ou autres Demander Damien apres 18H au 25 40 40 43

Département 12

Vends MD TBE + 5 jeux (Sonic, Sonic 2, Flying Edge Italia 90, Fatal Labyrinthe, prix 2500F à débattre Téléphoner au 65 42 50 56

Département 13

Vds Super News sur MEGADRIVE réponse assurée Pour en savoir plus, contactez AUBIN Jean Michel, 5 Rue Voharre, 13140 MIRAMAS, tel 90 58 07 32.

Vends MEGADRIVE jap + 2 manettes + 8 jeux (Quack Shot, Toki, Olympic Gold) le tout 2000F Contacter Gabriel au 91 72 52 78

Département 80

A saisir nombreux jeux MD prix interessant, Contacter Patrice au 95 29 62 15 au HB

Département 81

Vends jeu MEGADRIVE, Streets of Rage 200F Appeler après 18H le 80 95 28 56

Département 26

Vends MEGADRIVE + 3 jeux (Senna, James Pond, The Simpson's) prix 1200F Telephoner après 18h au 75 76 74 39

Département 27

Vends jeux MEGADRIVE (Cyberball, Joe Montana II, Budokan, Spiderman) de 200F à 250F Tél à Thomas CARDON au 32 52 33 52

Département 29

Vends sur MEGADRIVE, Olympic Gold, Immortal 250F, Outrun, Wonderboy in Mons. Land (jap), Arcus Odissey 200F World Cup Italie 150F Ecrire à LEPRINCE Stéphane, 14 rue E Bernard, 29200 BREST

Vends jeux sur MEGADRIVE de 200F à 350F après 20H Demander Yann après 20H au 98 07 00 93 URGENT !

Département 33

Vends MD jap + Sonic + Quackshot + 1 pad 900F Tél à partir de 20h au 56 47 04 10

Vends nbrx hits sur MD, état neuf, jeux français ou jeponnais (Streets of Rage, Mickey, Donald, Populous, Alisia Dragoon, Robocop) pour 250F Demander Fabien au 56 95 00 30

Département 34

Vends jeux MD, Tazmania et Mickey's Castle of Illusion 300F chacun, état neuf Telephoner aux heures de repas au 67 76 64 46

Petite Annonce Gratuite

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐ MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR

☐ Achat ☐ Vente ☐ Échange ☐ Cantact N° 14

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

Petites Annonces

Departement 38

Vends jeux MD : Block Out, Marble Madness, C Sandiego, Tazmanie, E C Soccer, Greendog de 250F a 350F, cart. usa Contacter Julie au 76 21 87 63

Vends sur MEGADRIVE : Quackshot (200F), Spiderman (200F) ou les 2 + Altered Beast (sans notice) : 400F + Kid Chameleon : 250F Contacter Hervé au 74 29 93 62

Vends jeu Sonic état neuf, prix à débattre Echange à etudier Contacter le 74 90 40 92.

Département 49

Urgent ! Vends 280F à débattre : Streets of Rage, Sonic, Quackshot, Toki Cherche Splatter House jap. Merci d'avance Appeler le 40 46 50 14

Vends ou échange sur MEGADRIVE, Shinobi 250F, Fantasia : 200F contre European Club Soccer ou Tazmanie ou d'autres. Ecrivez moi vite à : Mr Anthony BLOYET, 46 Quai Magellan, 44000 NANTES

Département 51

Vends jeux MEGADRIVE : James Pond II, Quack Shot (Japonais) : 250F pièce Téléphoner à Gregory apres 19H au 26 66 13 95

Département 53

Vends jeu MEGADRIVE, Fantasia : 300F Téléphoner à Fabrice au 43 70 33 53

Département 57

Vends MEGA CD + E. Evearns + Heavy Nova + Solfeace + Prince of Persia + Thunder Storm : 2000F Ecrire à FAZZI Régis, 24 rue du château, 57600 FORBACH ou téléphoner au 87 88 37 45

Vends ou échange Herzog Zwei Mega jap contre jeux Mega fra + vends ou échange Sonic, Streets of Rage, SMGP2 sur Mega fra. 200F Demander Jérôme au 87 78 30 08

Département 59

Vends K7 MEGADRIVE entre 250F et 300F, Galahad, World of Illusion, Alien 3, Corporation : Tél à Arnaud au 21 88 00 62

Vends sur MD jeux : Populous : 150F sans la notice Contacter Loic au 20 50 11 26

Vends ou échange jeux Spiderman et Altered Beast sur MD (les jeux sont en TBE avec notice) et achète autres jeux moins de 200F (Terminator, Mickey) Contacter Mathieu après 17H au 20 25 45 76

Vends jeux MEGADRIVE à partir de 150F (Chuck Rock, Tazmania, Predator, Sonic 2, Streets of Rage 2) + vends jeux GAME GEAR (Mickey + Shinobi) : 150F pièce Demander Jérôme au 27 83 91 17

Vends jeux MEGADRIVE TBE : Sonic I : 200F Wonderboy V : 300F ou echange Dragon's F Demander Yann après 18H au 27 96 52 26

Vends MD + 9 jeux (D. Robinson, EA Hockey, Splatter House 2) + 1 manette. Contacter Arnaud au 27 79 99 74, URGENT !

Département 80

Vends ou échange jeux MD : Strider, Djboy, Quackshot, The Revenche of Shinobi, Darius II et Altered Beast de 100F à 300F Téléphoner à Jonathan au 44 53 23 99

Vends sur MD, Terminator, Sword of Vermilion, Exile, Corporation : 250F l'ex ou le tout 800F Téléphoner a Philippe au 44 80 54 85

Département 62

Vends ou échange jeux MEGADRIVE Téléphoner au 21 49 36 13

Vends ou échange jeux sur MEGADRIVE fra ou jap Telephoner au 21 49 36 13

Département 63

Vends sur MEGADRIVE jeux : James Pond II (Robocod) : 200F Contacter Julien après 16H30 au 73 38 80 11

Département 66

Vends MEGADRIVE : Fantasia, Sonic, Super Shinobi, Phellios, Alisia Dragoon : 200F l'un Téléphoner après 18H au 59 59 18 58

Département 69

Vends jeux MEGADRIVE, Kid Chameleon, Gynoug, Sonic : 200F l'un et Quackshot, Tazmanie, Genesis : 250F l'un Téléphoner le soir au 74 71 81 25

Département 70

Vends ou echange jeux MD, Chuck Rock et Golden Axe 2 Téléphoner en semaine à partir de 18H au 84 75 01 12

Département 73

Vends sur MD : Alisia Dragoon, Rolling Thunder II, Revenge of Shinobi, Shadow of the Beast 250F l'un Batman, Grendog, Immortal, Shining in the Darkness : 300F l'un, Might and Magic 400F Téléphoner au 79 35 26 88

Département 75

Vends jeux sur MEGADRIVE, Kid Chameleon, Terminator, Quackshot, James Pond, Alex Kid : etat neuf, prix entre 200F et 300F Téléphoner apres 18H + WE au 42 40 89 84

Vends Strider, World Cup Italie 90, Cyberball, Super Real Basket, Test Drive 2 sur MD : 200F pièce Appeler Jérôme au 43 71 41 82

Vends jx MEGADRIVE : Strider, World Cup Italie 90, Test Drive II the Duel, Cyberball Super Real Basketball : 200F pièce Contacter Jérôme après 18H au 43 71 41 82 PARIS et REGION

Département 76

Vends MD + 2 man + 5 jeux + ARP (en 92) 2500F, Sonic, Altered Beast, Budokan, Quack Shot, Super Thunder Blade Contacter le 35 93 62 58, URGENT !

Département 77

Vends ou ech sur MEGADRIVE : Alex Kidd 180F, Spiderman : 240F echange contre propositions Tél à Franck au 60 17 77 85

Vends cables pour brancher une MEGADRIVE ou une MASTER SYSTEM sur l'ecran d'un Amstrad CPC : 100F Appeler Nicolas MIRAUCOURT, 34 rue du Donjon, 77310 BOISSISE, tél 60 65 93 57

HYPER URGENT !!! Vends MD, 2 man au choix trans pentel + au moins 20 jeux Possibilité d'échange contre jeux MS (Ph Star ou autres jeux de rôles) Appeler Cedric au 64 3D 20 69 pour le prix URGENT !

Vends MD + 2 man + 6 jeux : Fantasia, Street Fighter of Rage, Double Dragon 2, Bio Hasard, Battle Sonic 2, le tout : 2000F encore sous garantie. Téléphoner au 64 27 20 44

Vends ou echange sur MEGADRIVE etat neuf, Spiderman : 240F et Alex Kidd : 180F Echange contre propositions Contacter Franck au 60 17 77 85

Vends 8 jx MEGADRIVE française état neuf, le tout 800F Contacter Fabien au 60 02 20 42

Departement 78

Vends MD + stick + manette + 7 jeux dont European Club Soccer et Olympic Gold et Sonic : le tout 2500F Contacter Barthelemy ou Emilie au 30 59 25 16

Vends sur MD : Sonic, Robocod + Alien 3 + Spiderman, le tout : 350F (au lieu de 1560F) Téléphoner à François au 30 44 05 31

Vends MD : Street of Rage, Sonic : 500F ou echange Street of Rage II ou Strider Demander Imed au 30 64 14 34

Vends MEGADRIVE + Sonic + 2 manettes Cause on m'a offert 2 MD identiques pour Noel (jamais servi), prix : 1088F, sous garantie Demander Arnaud après 17H au 34 61 48 04

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 11 jeux Fantasia, John Madden Foot Ball 92, Dick Tracy, Sonic : prix : 3000F Téléphoner apres 19H au 34 81 22 56

Vends jeux MD : 190F le jeu Chuck Rock, Galahad, Tazmania 220F le jeu Dragon's Fury, WWF Wrestmania Contacter Franck de 19H à 21H au 39 46 87 74

Vends Spiderman sur MEGADRIVE : 275F bon etat ou échange contre Mickey & Donald sur MEGADRIVE. Joindre Sylvain entre 18H30 et 19H30 au 30 59 69 38.

Vends MD + 11 jeux + menacer (5 jeux) Possibilité de vente séparee, le tout : 2300F, menacer : 400F ou bien le jeu : 200F pièce Contacter Arnaud au 30 53 50 72.

Département 83

Vends jeux MEGADRIVE, Greendog : 180F et European Club Soccer : 200F Téléphoner après 18H au 94 28 68 92

Vends cassettes MEGADRIVE sans livre : 190F l'une, Mickael Jackson, Budoken, Altered Beast, Strider Tél après 18H au 94 28 50 58

Département 86

Vends ou échange jeux MEGADRIVE (Immortal, Desert Strike) Vends jeux MASTER SYSTEM (Rampage, Quartet.) Achète SMGP 1 ou II en MS 2 et MD Demander Didier au 49 85 39 12

Vends MEGADRIVE + 8 jeux (Sonic 1 et 2, Italy 90, Robinson (Basket), Lemieux (Hockey), Out Run, Dick Tracy et Altered Beast + 2 man , prix 2500F Contacter Alexandre au 49 21 40 66 (CHATELLERAULT)

Département 88

Vends jeux MD de 150F à 200F pièce Terminator, Kid Chameleon, Populous, Super Hyofide, Buster Douglas Boxing Contacter Martial au 29 35 71 69

Département 89

Vends sur MEGADRIVE, Quackshot, Mercs 260F l'un, Rambo III, Super Monaco GP, Mano Lemieux Hockey : 250F l'un, Altered Beast 200F Contacter Christophe après 18H au 86 86 77 74 ou laisser vos coordonnées

Vends cartouches pour MEGADRIVE (Sonic, Strider, Rambo III, Castle of Illusion) : 200F piece Tél a toutes heures au 86 80 40 89

Département 91

Vends sur MEGADRIVE, Ferrari Chalenge, prix : 300F, port en recommande compris Tél a Eric de 20H à 23H au 69 00 29 86

Vends sur MEGADRIVE : James Pond 2, Mickey Mouse, Tazmania, Block Out : entre 200F et 250F Vends sur GG : Space Harrier à 150F Achète Mega CD + jx : prix à débattre Demander Denis au 64 99 89 55

Vends MEGADRIVE (déc. 93) + Ecco, Sonic, Alien 3, Terminator, prix : 1200F, valeur 2500F Contacter le 64 48 36 38

Vends MEGADRIVE année 1993 encore sous garantie + Sonic 2 + Streets of Rage 2 + Tazmania : 600F et achete MASTER SYSTEM. Appeler Maurice au 69 83 87 61 URGENT !

Vends 33 jeux MEGADRIVE (news et oldies) dont Galahad, Dragon's Fury, Chuck Rock : de 115F à 345F, possibilité d'echange Cherche Speedball 2, Thunder Force 4 Greendog Téléphoner à Fabrice au 60 75 42 79

Vds jx MEGADRIVE : Wrestle war, Ghostbusters, Quackshot Altered Beast : 500F Demander MASSERON après 18H50 au 69 21 58 73

Département 92

Vends K7 MD : Populous, Spiderman, Centurion, JPond II : 220F (port compris) Téléphoner à Alain au (16-1) 47 30 12 62

Vends MEGADRIVE + 4 jeux + pro 1 : 1900F Vends GAME GEAR + 5 jeux + transformateur secteur : 1200F Tél à Thomas au 47 51 40 93

Vends ou échange Might & Magic sur MEGADRIVE avec totalité de la notice traduite en français Echange contre Phantasy Star III Téléphoner au 42 37 21 78 ou laisser message sur répondeur

Vends jeux MEGADRIVE, Thunderforce 3, Golden Axe 2, James Pond 2, Wonderboy 5 : 250F l'un Tazmania Desert Strike : 300F l'un Corporation (Cyber Cop) : 340F Téléphoner à Sabrina au 46 03 00 95

Vends jeux MD fra : Quack Shot, Forgotten, World, James Pond I : prix : 150F l'un Contacter Matthias apres 19H au 47 33 34 99

Departement 93

Vends ou échange 10 jeux MEGADRIVE Contacter Olivier au 48 94 36 51

Vends sur MD, Mickey, Art Alive, Tazmania, Sonic : 250F l'un ou 890F le tout Vends Menacer + 5 jx : 300F Vends jeux MS, Hang on, Shinobi, Aztec Advanture : 150F l'un Contacter Julien après 17H au 43 04 06 99

Departement 94

Vends MEGADRIVE tres bon etat sous garantie (06/93) + adapt. jeux jap + 5 jeux (Batman 2, Predat 2, Sonic) + megavideo Show 4 + Mege Force n° 12, 13, HS + transfert Sonic 2, prix : 2000F ou separement Telephoner à Nicolas au 48 71 11 57

Vends sur MEGADRIVE, Super Monaco GP, After Burner II (neuf) : 350F ou échange contre Dragon's Fury, Terminator (II), Road Rash II, Lotus Turbo Challenge, Desert Strike Demander David au 49 77 29 86

Département 95

Vends Tazmania : 400F, YS 3 : 400F, Truxton : 200F, Starflight : 400F, réduction possible Téléphoner arprès 16H au 39 59 99 47 ou echange contre Lemmings, Galaxy Force 2, Indiana Jones...

Vends sur MEGADRIVE, Thunder Force 3, Quackshot, Olympic Gold, Marble Madness : 250F, Menacer (pistolet MG) : 350F, Terminator : 300F, Achète Alien 3, Sonic 2, Mickey et Donald, James Pond 2, Thunder Force 4 : 250F. Appeler le 34 24 11 39

3615 MEGAFORCE

HOSTOS DU CŒUR

Noël est passé et tu as reçu ta nouvelle console 16 bits, les dernières cartouches de jeux, celles que tu avais demandées et qui te plaisaient. Et maintenant, que vas-tu faire de ton ancienne console 8 bits et des jeux qui tournaient dessus, ceux qui t'ont fait passer de bons moments ? Tu t'apprêtes probablement à les ranger ou à les vendre, mais à quel prix ? Tu n'en tireras pas beaucoup, et encore, tu n'es même pas sûr de pouvoir trouver des clients...

L'association "Main dans la Main", les magazines Joystick, Joypad, Megaforce et Super Power et la radio RTL te proposent de faire un geste généreux.

Il y a plusieurs milliers d'enfants et d'adolescents qui séjournent pendant plusieurs mois ou même pendant plusieurs années dans les hôpitaux français. Etre opéré et rester plusieurs jours dans une chambre d'hôpital, ça n'est déjà pas vraiment super sympa. Y rester et y vivre une grande partie de son enfance, c'est connaître une grande solitude.

A l'occasion d'opérations de mécénat, quelques services hospitaliers ont chacun reçu une console et une cartouche de jeu. Tout comme toi, les jeunes malades se sont pris de passion pour ces jeux vidéo. Mais ces rares équipements (une vingtaine, dont quelques consoles 16 bits, pour plusieurs milliers d'enfants) ne suffisent pas à leur faire oublier leur isolement.

Nous sommes persuadés que tu voudras aider ces enfants malades et leur apporter un peu de soutien en leur offrant la console dont tu ne te serviras plus, un ou plusieurs jeux, afin de contribuer à dédramatiser leur séjour et à briser leur ennui.

Tous les dons reçus resteront dans les hôpitaux pendant plusieurs années, ils feront le bonheur d'un grand nombre d'enfants et d'adolescents.

TOI AUSSI, PARTICIPE À CETTE OPÉRATION "HOSTOS DU CŒUR". Renseignements : 40 35 48 44

MAIN DANS LA main

L'association Main dans la Main, créée en 1987 et regroupant des bénévoles cherchant a améliorer la qualité de la vie des enfants hospitalisés, recueillera vos envois et se chargera de les répartir dans les différents hôpitaux

HOPITAL NECKER-ENFANTS MALADES 149, RUE DE SEVRES 75015 PARIS

SUPER POWER

RTL

joystick

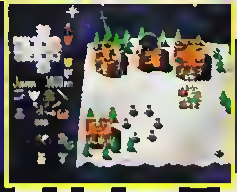
joypad

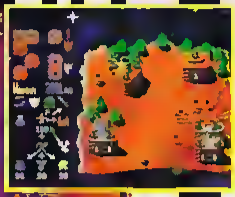
MEGA force

AVIS AUX MEGA-LO-MANIAQUES

Exceptionnel!
Textes à l'écran en Français et pour la première fois: voix digitalisées en Français.

MEGA-LO-MANIA





Un monde nouveau composé de 28 îles a été créé. Il va falloir un Dieu Eternel pour toutes les conquérir...

Un vrai leader, apte à diriger une équipe d'hommes dans une bataille destinée à effacer toute autre trace de vie sur ces terres. Un leader assez habile pour guider ces hommes à travers les différents stades de l'évolution technologique, depuis la Préhistoire jusqu'à nos jours, voire même le futur, en passant par le Moyen-Age et l'époque Victorienne.

Quelqu'un capable de former et de rompre, sans remords, des alliances avec les forces opposées. Quelqu'un apte à surveiller la construction des bâtiments et l'exploitation des composants nécessaires à la réalisation des armes.

Enfin, quelqu'un d'assez fort pour se battre jusqu'à transformer le droit divin en loi suprême.

Disponible sur SEGA MEGADRIVE
MEGA-LO-MANIA comprend..

- POUR LA PREMIERE FOIS, DES VOIX DIGITALISEES ET DES TEXTES A L'ECRAN EN FRANÇAIS
- DES DIALOGUES HILARANTS
- 3 ADVERSAIRES DIABOLIQUES
- UNE ACTION GRANDIOSE A UN JOUEUR
- 28 ILES A CONQUERIR

MEGA-LO-MANIA
Une autre **création remarquable** de **Virgin Games**

MEGA-LO-MANIA © 1992 Sensible Software.
℗ 1992 Virgin Games Ltd. All Rights Reserved
Sega, MEGADRIVE and MASTER SYSTEM are Trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Virgin Games Ltd,
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH
Virgin Games France,
233 rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris

3615 VIRGINGAME

HARDER THAN THE REST

Virgin GAMES

Exceptional games for your

SEGA

Sensible

37 15

MEGA force
SEGA
STREET OF RAGE II